24 JOYPAD

SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

LE MAG DES CONSOLES

Joypad

OCTOBRE 1993

ALLO TOKYO

LES 2 PLUS GRANDS SALONS

196 PAGES

16 PAGES

Aladdin

LA REVOLUTION SUR MEGADRIVE

LE FILM et LE JEU

BASTON A GOGO

STREET FIGHTER II' (MD)

DRAGONBALL Z (SNES)

tous les secrets

PIONEER-LASER ACTIVE

LA FOLIE DES GRANDEURS

T4161 - 24 - 30,00 F

JOYPAD N° 24
OCTOBRE 1993 - 30 F
BELGIQUE 195 FB
LUXEMBOURG 195 FL
SUISSE 9 FS / CANADA 5,95 $
PORTUGAL CONT. 600 ESC

MEGADRIVE



Votre copilote vous hurle de rectifier la trajectoire, mais il est déjà trop tard! Un bruit strident vous déchire les tympans, lumière aveuglante, sensation de chaleur, tout est allé trop vite et vous ne savez plus très bien où vous en êtes... Bienvenue sur Mega CD! Images vidéo interactives, graphismes stupéfiants, son laser stéréo*, vous venez de passer au niveau supérieur! Désormais vous n'êtes plus seulement au coeur de l'action, vous l'anticipez, la modifiez.

* Le Mega CD lit également tous les CD audio.

3615 SEGA

LA CLAQUE

+MEGA CD]



Provoquer vos adversaires, étudier leurs réactions, tout est permis. Mais n'oubliez jamais : c'est avec votre vie que vous jouez ! Le Mega CD, une machine infernale d'une capacité de stockage et de traitement des données monstrueuse, capable d'avaler des disques contenant 500 fois plus d'informations qu'une cartouche 16 Bit. Piloté par trois microprocesseurs ultra puissants et boosté par une puce fuzzi-programing, le Mega CD transforme votre Megadrive en arme redoutable. Mega CD, jamais une claque n'aura fait autant de bruit.

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

SEGA

NTERACTIVE

JOYPAD

OCTOBRE 1993 NUMERO 24

SOMMAIRE

EDITO



Je voudrais, tout d'abord, souhaiter la bienvenue à Ken Ogasawara, un Japonais fou de jeux vidéo, qui sera désormais notre correspondant au Japon. A compter de ce numéro, vous trouverez toutes sortes d'informations sur tout ce qui se passe au Pays du Soleil Levant, dans notre nouvelle rubrique qui se nomme "Allo Tokyo !". Pour commencer cette rubrique en beauté, Ken est allé visiter, pour nous, deux grands salons qui se sont déroulés à Tokyo ce mois-ci : le Nintendo Show et l'Amusement Machine Show (qui est consacré aux jeux d'arcade). L'univers des jeux vidéo japonais n'aura plus de secrets pour vous, si vous lisez attentivement "Allo Tokyo !". Vous y apprendrez, par exemple, que Nintendo a abandonné son projet de CD ROM pour passer directement à l'étape suivante, ou encore que Sega s'associe à Hitachi pour fabriquer une machine multimédia 32 bits.

Il faut dire que ça swingue drôlement en ce moment entre les nouvelles machines qui arrivent de partout, et les jeux qui déboulent comme si c'était déjà Noël. Mais nous avons décidé de vous gâter : T.S.R. vous a préparé un livret spécial de 16 pages sur Aladdin, et Greg s'est lancé à corps perdu dans Dragonball Z pour en découvrir les secrets. Et moi, dans tout ça ? J'ai l'air de quoi avec mon reportage sur l'ECTS de Londres où il n'y avait que trois nouveautés et demie ? Si j'avais su, j'aurais pas venu !

Alain Huyghues-Lacour

ABONNEMENT	157
ALLO TOKYO	18
ARCADES	62
ASTUCES	168
CHANGE PAS DE MAIN...	166
COURRIER	6
DOSSIER DRAGONBALL Z	114
DOSSIER ECTS	8
DOSSIER LORICIEL	40
LES DAUBES DU MOIS	163
NEWS	14
NOUVELLE MACHINE: LA JAGUAR	45
NOUVELLE MACHINE: LASER ACTIVE	38
PETITES ANNONCES	174
PREVIEWS	46

GAME BOY

ALIEN 3	77
ALL STAR 2	77
DARKWING DUCK	152
DENNIS THE MENACE	93
F1 POLE POSITION	93
JAMES BOND 007	160
KRUSTY'S FUN HOUSE	129
NIGEL MANSELL	101
TERMINATOR 2	109
ZELDA	96

LYNX

LEMMINGS	100

MEGA CD

ECCO THE DOLPHIN	140
SONIC CD	70
THUNDERHAWK	122
WONDERDOG	94

MEGADRIVE

ASTERIX	104
BART'S NIGHTMARE	110
BASEBALL 2020	162
COSMIC SPACEHEAD	80
FANTASTIC DIZZY	130
HAUNTING	74
NBA ALL STAR CHALLENGE	126
NHL HOCKEY 94	82
ROBOCOD	78
STAR WARS	154
STREET FIGHTER II'	66
TWO TRIBES	76

NINTENDO

ALIENS 3	142
BARTMAN	107
BATMAN RETURNS	102
CRASH DUMMIES	125
DARKWING DUCK	79
KRUSTY'S FUN HOUSE	127
MIG 29	84
SMASH TV	158
SPIDERMAN	148

PC ENGINE

EXILE	151

SUPER NINTENDO

BATMAN RETURNS	144
CYBERNATOR	73
DENNIS THE MENACE	90
FAMILY TENNIS	120
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	86
LEGEND DE L'ÉPÉE SACRÉE	124
NBA	136
NIGEL MANSELL	69
SIM CITY	88
SONIC WINGS	112
SPIDERMAN	150

GAME GEAR

CHUCK ROCK 2	160
DOUBLE DRAGON	135
ECCO THE DOLPHIN	83
KRUSTY'S FUN HOUSE	128
MORTAL KOMBAT	92
PREDATOR 2	103
SPIDERMAN	121
STEEL CAGE	103
ULTIMATE SOCCER	135
WOLFCHILD	134
WORLD CUP SOCCER	146

MASTER SYSTEM

CHUCK ROCK II	132
KRUSTY'S FUN HOUSE	128
WONDERBOY	156

JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, Immatriculation RCS PARIS B 341341526.
Siège social : 149 rue Marc Donald, 75019 Paris • Tél : (1) 40 35 33 39 Fax : (1) 40 35 16 47
Gérants: Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN. Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre SISSMANN. Directeur de la rédaction: Marc ANDERSEN. Rédacteur en chef: Alain HUYGHUES-LACOUR. Direction Artistique: Alain LANGLOIS • Maquette : UNOS, NATHALIE TEZZOU FALIENNE VITIELLO, MICHEL DESANGLES et PIXEL PRESS STUDIO • Coordination technique: DANIEL LAURO • Publicité : Isabelle WEILL • NEWS : Olivier • Trucs et astuces : Steph • Courrier : T.S.K. • Correspondant au JAPON: Softbank • Ventes : EDIVENTE N vert 05 36 Minitel • Photogravure: HPC, RVM, Intégrand • Imprimé par Brodard Graphique • Distribution: Transport Presse • Illustration de couverture: ALADDIN © DISNEY. Tous droits de reproduction réservés.
Commission paritaire N° 73360 • Dépôt légal à parution.
Ce numéro a été imprimé avec un encart non folioté de 16 pages au centre, des autocollants Canal Sega piqués au centre et un encart d'abonnement juste à l'intérieur du magazine.

PLAYER GAME

ACHETEZ VOS JEUX, CONSOLES ET ACCESSOIRES

ET PAYEZ EN QUATRE FOIS

JEUX

SNES 119 F*	MEGADRIVE 99 F*	NEO GEO 709 F*
GAMEBOY 69 F*	GAMEGEAR 79 F*	SUPERFAMICOM 410 F*
MEGA CD 129 F*	SUPERFAMICOM 139 F*	TOUTES LES CONSOLES ET ACCESSOIRES SUR 3615 COMPARACTIF

CONSOLES

EN CAS DE PAIEMENT COMPTANT - 15 %

CONTACTEZ-NOUS PAR TELEPHONE AU 83.96.16.33 OU PAR MINITEL
3615 COMPARACTIF POUR CONSULTER LE CATALOGUE

A retourner à PLAYER GAME - BP 116 - 54003 NANCY Cédex

Nom - Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Tél. : .....

AUTORISATION DE PRELEVEMENT

J'autorise la Société AHS/PLAYER GAME à effectuer 4 prélèvements à 30 jours d'intervalle à partir du ..... 19.... (**date 7 jours après la commande**) sur mon compte (références ci-jointes) de la **somme de** .....,00 F.
Date Commande :
Signature :

Réglement : Je joint ☐ **4 chèques à 30 jours ou** ☐ **1 CB + 3 chèques à 30 jours**
Numéro de Carte Bleue (16 chiffres) : _____/____/_____/_____ **Expire :** __/__
Signature :

☐ **Je préfère être prélevé 4 fois à 30 jours d'intervalle sur mon compte bancaire**

Nom et Adresse de l'Etablissement teneur du compte

Désignation du compte à débiter

Code Banque	Code Guichet	N° du Compte	Clé

Je joue sur :

- SUPER NINTENDO ☐
- SUPER NES ☐
- SUPER FAMICOM ☐
- MEGADRIVE ☐
- MEGA CD ☐
- NEO GEO ☐
- GAMEBOY ☐
- GAMEGEAR ☐

CONSOLES & JEUX	PRIX
Total 1	

TOTAL DE LA COMMANDE	
TOTAL 1	
Frais de port - jeux 20F	
- console + accessoires 50F	
TOTAL A PAYER	

HEAVY METAL FOR A

Par Mötley Crüe, AC/DC, Iron Maiden, Judas Priest, Metallica, Testament et les autres, il nous a fallu une tonne de sacs pour faire tenir votre courrier ! Conclusion : grave dilemme, que choisir ? Entre deux accords de guitare électrique d'AHL, un bon rythme de batterie d'Olivier (qui s'y connaît, quand il s'agit de cogner : une habitude de SFII), un Trazom toujours en forme à la basse, et Greg revenu de Sarajevo, et iom pour chanter, on était assez inspiré pour vous répondre avec la pêche. On commence rapidement par les "short answers".

Taut d'abard, un sacré coup de chapeau à Emile Morel pour son fanzine "scrolling" : hyper sympa, et surtaut fort bien réalisé. Si vous habitez Paris au la région parisienne, vous pourrez toujaurs proposer votre aide (bénévole pour le moment !) en écrivant à Emile Morel, Scrolling, 11, avenue Fantenelle, 92330 Sceaux.

Maintenant, un petit tour d'horizon de natre heavy courrier.
On commence ce mais-ci par Viu Yiep ! Merci de nous avoir "fêté" nos deux ans. Ca nous a fait chaud au coeur. Olivier a dit : "Mais, c'est vrai !", une larme à l'oeil, AHL a regardé le plafand en disant : "Un hamme et un pad, deux ans déjà !", et tout le mande a fait la fête des heures durant, et il nous a fallu trais jaurs pour nous en remettre. Conclusian, an était à la bourre ! Pour répondre à l'une de tes très nambreuses questions, l'Activator devrait tenir dans ta chambre, si tu as 1,50 m de diamètre à accorder à la machine. Ton "crapau" (pour les autres, c'est le chien de Viu Yiep !) ne devrait pas trop morfler. Enfin, peut-être...
Paur le Christophe qui s'intéresse à la Jaguar d'Atari, qu'il aille faire un tour du côté des news.
Herr Ulrich, vous avez eu l'oeil, et vous avez vu la faute du test de Star Wing. Une erreur s'est glissée (y'avait du verglas ce jaur là !) dans la fiche technique. C'est une cartouche de 8 MB pas de 32 MB !!! Le coupable a bien évidemment été sévèrement châtié, condamné à jauer à la VCS 2600 durant dix heures ! Et chapeau, pour les dessins ! Tu peux en envoyer (sans trop les plier), an pourra les faire paraître !
Pour Martal Thamas, le pro du dessin et de l'écriture, un conseil, vas voir du côté des sociétés comme Loriciel au Delphine Saftware, une fais que tu auras fini tes études. Pense à te familiariser avec les logiciels pros !
Au tour d'Eddy Leclerc, eh oui, you're next, punk ! C'est Judge Dredd qui me travaille, sorry ! A la question "testerez-vous encore les jeux Nes et Master System en 1994 ?", la réponse est la suivante : il y a peu de chance que ces machines franchissent le cap de l'année 94. Trop de nauvelles consoles sortent ces derniers temps, les petites consoles (sauf le Game Boy) ne devraient pas tarder à entamer leur chant du cygne. Snif...
Merci à Christophe Hebeisen (Suisse) pour sa soluce de Zelda Game Boy ! Suite au dernier courrier que Greg vous avez rédigé, un mot d'Hervé Duron qui nous file une adresse pour se procurer tous les jeux NEC possibles et imaginables à des prix défiants toute concurrence : COINOP, avenue de la Gare 6, 1022 Chavanne Sur Lausonne, Suisse (tél. : indicatif pour la Suisse + 021-63608-50).

Enfin, juste un mat pour Marc, afin de mettre au clair cette histoire de différence de notes sur les Mortal Kombat MD et SN. C'est en effet parce que la MD ne possède pas un Street Fighter II, que Mortal Kombat se paye une meilleure note. Ajaute à cela la présence de sang (que la version SFC possèdera peut-être !) sur MD, et tu as grosso modo l'explicatian.

"Salut Jaypad !
Ok, votre mag est super, mega génial, et j'en passe, seulement je vous ai écrit et vous ne m'avez jamais répondu (Ndlr : Mieux vaut tard que jamais, non ?).

1) Je suis un fan accompli de Metallica et je voudrais savoir si un "make my video" est prévu sur Mega CD pour ce groupe ?

2) Quels sont les trois jeux préférés de chaque testeur ?

3) Est-ce qu'un jeu sur le thème d'Akira est prévu ?

4) Je viens d'acheter la manette à six boutons de la MD. Je voudrais savoir le nombre de jeux qui l'utiliseront.

5) Comment trouvez-vous mon dessin ?"

Mega Seb, the New Street Fighter.

1) Metallica ! Il faudrait aussi un petit Maiden ! Mais, pour le moment, rien n'est prévu dans le genre. On a déjà Kriss Kros, Marky Marks et INXS, mais le hard ne semble pas au programme. Il y en a qui n'ont rien compris ! Qu'an nous mette Metallica et Maiden !

2) Dur de ne citer que trois jeux ! Après avoir fait le tour de la rédaction et interviewé tout le monde, vaici les réponses. Elles ont été données avec plus ou mains de facilité (Olivier, deux heures ! Greg, deux minutes !), mais elles sont là :

Trazom: Zelda III (SN/GB), Aladdin (MD), Final Match Tennis (NEC), Flash Back (MD), Samourai Shodown (NG).

Tonton Steph : Castlevania IV (SN), Star Wing (SN), Silpheed (MCD), Fatal Fury II (NG), Street Fighter II Turbo (SN).

AHL : Mario All Stars (SN), Gate of Thunder (NEC), Silpheed (MCD), Zelda III (SN), Flash Back (MD).

Olivier : Mario All Stars (SN), View Point (NG), Zelda III (SN/GB), Flash Back (MD), Mario Kart (SN).

Greg : Far East of Eden 2 (NEC), Final Fantasy V (SN), Shinning Force (MD), Lords of Thunder (NEC), Samourai Shodown (NG).

Iom (TSR) : Zelda III (SN), Fatal Fury II (NG), Aladdin (MD), Alien III (SN), Silpheed (MCD).

Te voilà servi !

3) Sur PC, des jeux inspirés d'Akira sont prévus, puisque les droits ont été achetés par une société. Si les droits ont été cédés, il n'est pas impossible -pour ne pas dire quasi certain-

N HEAVY COURRIER!

qu'Akira débarque sur console un de ces quatre.

4) Harmis Street Fighter II qui devrait être en magasin, lorsque tu liras ces lignes, il n'y a rien de prévu pour le moment. Dis-toi que ça te fait toujours un nouveau pad !

5) Ton dessin est effectivement cool. De toute façon, Guile est le meilleur !

Une réponse maintenant pour The encore plus pire bester man of the Univers. Faute de place, quelques-unes de tes questions (on croirait un roman !) sont passées à la trappe ! Sorry !

"Hello, Joypad !

Voici les questions :

1) Testerez-vous les jeux sur les nouvelles machines comme l'Amiga CD 32, la Jaguar et la 3DO ?

2) Qu'elle est la meilleure simulation de F1 sur Super Nintendo ?

3) Y aura-t-il un CD-ROM pour Super Nintendo, si non, pourquoi ?

4) Est-ce que Flash Back Super Nintendo sera fait par la même maison que celui de la Megadrive ?"

1) Bien sûr ! Déjà, dans ce numéro, quelques renseignements sur la machine de Pioneer et sur la Jaguar. Très prochainement, nous vous parlerons dans le détail des jeux 3DO, Jaguar et Amiga CD 32. Comme on dirait dans Santa Barbara, "ne manquez pas les prochains épisodes !".

2) Réponse facile : F1 Pole Position (Human GP). La suite doit bientôt sortir : Human GP 2 ! Pour l'arcade, il faut aller voir du côté de Nigel Mansell (testé par Trazam dans ce numéro!).

3) Nintendo a abandonné son idée de CD-ROM pour sa 16 bits. Normal, car avec l'arrivée de la 3DO, de la Jaguar, avec le Mega CD qui existe déjà depuis pas mal de temps (au Japon et aux USA), la machine aurait été larguée avant même d'être lancée. Conclusion, Nintendo prévoit de sortir une autre console, plus puissante (probablement une 64 bits) qui pourra concurrencer les nouveaux venus.

4) La version Super Nintendo de Flash Back que tu as pu voir dans le dossier Sony de notre dernier numéro, est identique à la version Megadrive. La seule différence viendra des sons.

Une fois de plus, la place manque pour publier l'intégralité de la géniale lettre de Patrick. J'ai la rage, mais on va tout de même essayer de faire le max afin de vous la faire partager !

"Hello!
Je vous écris tout d'abord pour vous féliciter de votre article "La France déclare la guerre aux jeux vidéa". Votre indignation m'a fait fait l'effet d'un bol d'air dans la grisaille ambiante. Je crois que les jeux ont deux défauts majeurs aux yeux de nos législateurs :

- celui d'être de fabrication japonaise,

- les utilisateurs ne sont pas (encore), dans leur grande majorité, des électeurs. Quant au risque, il faut savoir que le "risque zéro" n'existe pas. Dès lors que l'on naît, le risque de mort est quotidiennement présent. Que je sache, il n'y a pas des autocollants rouges à l'entrée des stades, ou à l'entrée des centres de transfusion sanguine (Ndlr : bien vu !). Je pourrais disserter à l'infini, mais j'ai quelques questions et remarques à vous soumettre :

1) Pour Alien 3 (SN), vous annoncez un prix de près de 500 francs, alors que je l'ai acheté 395 francs.

2) Dans les News, vous annoncez que Cool Spot sur Super Nes n'est pas encore terminé, et, quelques pages plus loin, une publicité l'annonce à 499 francs. Que dois-je donc en penser ?

3) Je n'aime pas les jeux de baston... suis-je normal, docteur ?

4) Tétris sur SNES version française : Où ? Quand ? Comment ? Pourquoi ?

5) Pourquoi avez-vous la même adresse que Super Power ? Et vous affrontez-vous, boulevard Mac Donald, à grands coups de console ?

6) Je n'ai pas fait de pori."

1) Tout à fait vrai ! Chose surprenante, Alien III fait partie des jeux les mains chers de la machine. On peut même le trouver à 390 francs. Avis aux amateurs !

2) Les annonceurs parlent souvent de jeux qui ne sant pas sortis, ou que nous n'avons même jamais vus ! C'est une question d'image de marque. Et en plus, si tu te déplaces pour un jeu annoncé, il y a des chances pour que tu en achètes un autre à la place, lorsque tu ne trouves pas celui que la pub indiquait. Parfois, les magasins attendent véritablement les jeux, mais ils ne les reçoivent pas (c'est souvent le cas).

3) AHL souffre aussi du même mal... On cherche un remède.

4) Hum ! Hum ! Il n'est absolument pas prévu pour l'instant.

5) C'est exact, nous avons la même adresse, et seuls deux étages nous séparent. Il nous arrive effectivement de nous rencontrer autour de jeux, mais on ne mord pas, on veut garder nos dents pour mettre en pièces les daubes. C'est tactique !

6) Ouf ! Merci !

It was the Heavy Metal Courrier by TSR Maiden !
Aux commandes de la maquette, Fafa dit "Wattgirl"



Spécial ECTS LONDRES

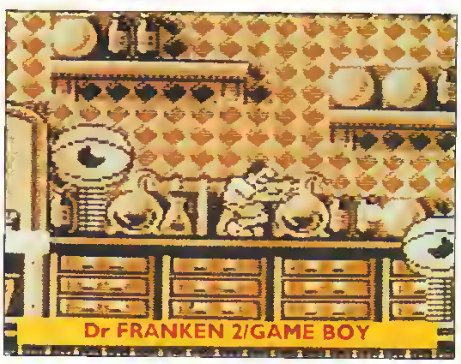
EN ATTEN

Les salons anglais se suivent et se ressemblent ; ils font toujours la part belle aux micros, tandis que les consoles sont nettement sous-représentées. Les "consoleux" n'avaient donc pas grand chose à se mettre sous la dent, et nous avions déjà vu la plupart des jeux présentés sur ce salon. Nous sommes donc restés sur notre faim, et il va falloir patienter jusqu'au CES de Las Vegas, en janvier, pour découvrir des nouveautés. Cette absence de nouveautés est d'autant plus surprenante que de très nombreux jeux consoles sont développés en Angleterre (Alien 3, Mortal Kombat, Top Gear, Nigel Mansell, etc...). Cela s'explique par le fait que la plupart de ces jeux, qu'ils soient développés par des équipes de programmeurs ou par des éditeurs, sont destinés à des éditeurs américains ou japonais, qui les commercialiseront ensuite. En fait, les développeurs n'ont pas le droit de les montrer, et il faudra attendre que les éditeurs -pour qui ces jeux sont réalisés- les présentent dans un salon américain ou japonais.
Dans la série "on joue à cache-cache", Sega qui était toujours présent à l'ECTS de Londres n'était pas venu cette année, alors que Nintendo, qui avait toujours refusé d'y venir, était présent pour la première fois. Allez donc y comprendre quelque chose ! D'autre part, on aurait pu penser que Commodore et Atari, qui sont généralement très actifs en Angleterre, seraient venus pour présenter leurs nouvelles consoles, mais ils s'étaient abstenus. La 3DO brillait également par son absence.

ELITE



Cet éditeur anglais, qui est distribué en France par Ludi Games, présentait quelques nouveautés pour les consoles Nintendo. **Dr Franken** sur Super Nintendo est un jeu de plates-formes plutôt bizarre, dans lequel Franky doit récupérer les morceaux de sa fiancée dans des paquets perdus par la Poste. On pouvait également voir Franky dans **Dr Franken II**, ses secondes aventures sur Game Boy. Il s'agit d'un jeu de plates-formes assez vaste qui dispose d'une sauvegarde et dont les textes à l'écran sont en français. Toujours sur Game Boy, **The Fidgetts** est un jeu qui fait autant appel à l'habileté qu'à la réflexion, puisqu'il faut résoudre de très nombreuses énigmes pour progresser. Vous disposez de deux souris dotées de capacités différentes et qu'il faut utiliser judicieusement. Il est possible aussi de jouer à deux en équipe. Enfin, **Might and Magic II** sur Super Nintendo est un jeu de rôle qui a remporté un certain succès sur micro voilà quelques années.



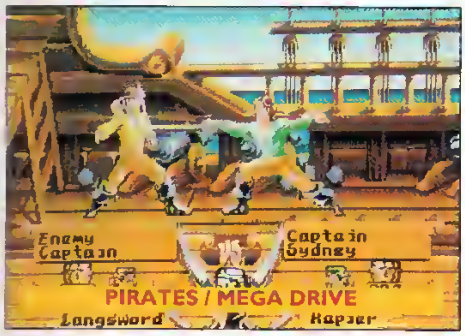




MICROPROSE

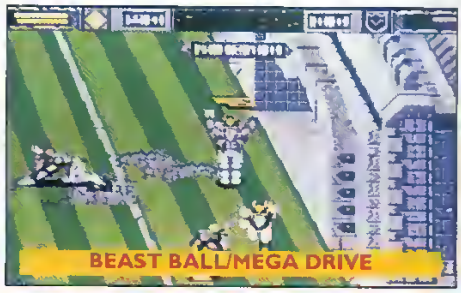
Cet éditeur américain, spécialisé dans les simulateurs de vol sur micro, s'intéresse de plus en plus aux consoles. Microprose présentait donc quelques conversions de ses grands succès micros, comme **F 15 II (MD)**, un simulateur d'avion de combat, et





PIRATES / MEGA DRIVE


THE CHAOS ENGINE/SUPER NINTENDO


BEAST BALL/MEGA DRIVE

Pirates (MD), un grand jeu de stratégie. **The Chaos Engine** sur Super Nintendo est un jeu d'action très séduisant qui peut se jouer à deux et qui est également une reprise d'un jeu micro. **Beastball** est un jeu de sport particulièrement violent, puisque ce sont des monstres qui se livrent à un match de football américain. **Wordtris** (super Nintendo), une variante de Tetris. **Impossible Mission** sur Super Nintendo est un jeu d'action consacré à la célèbre série télévisée. Enfin, **Tinhead** (MD) est un jeu de plates-formes assez délirant.

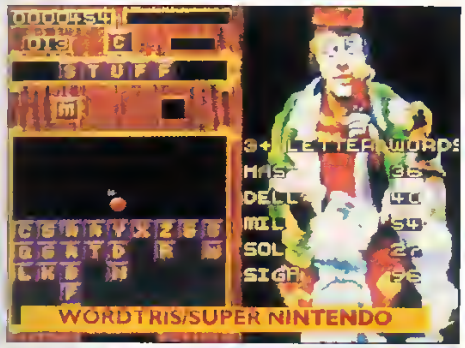
INFOGRAMMES

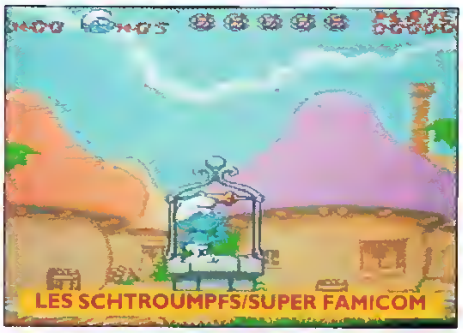
Après le triomphe d'Astérix, l'éditeur français présentait un autre jeu consacré à des héros de BD : **Les Schtroumpfs,** qui devraient sortir à la fin de l'année sur Super Nintendo et Game Boy. Ce jeu, qui bénéficie de graphismes soignés, est principalement destiné aux plus jeunes.

ELECTRONIC ARTS

Comme toujours, on pouvait découvrir de nombreuses nouveautés au stand d'Electronic Arts, mais uniquement sur Megadrive, car cet éditeur ne semble plus très chaud pour la Super Nintendo (voir en rubrique News). **Virtual Pinball** est un flipper assez accrocheur, bien qu'un peu lent pour l'instant. **Blades of Vengence** est un jeu de plates-formes inspiré de l'univers de l'héroic fan-

DANT VEGAS


WORDTRIS/SUPER NINTENDO


LES SCHTROUMPFS/SUPER FAMICOM


VIRTUAL PINBALL/MEGA DRIVE


IMPOSSIBLE MISSION/SUPER NINTENDO


LES SCHTROUMPFS/SUPER FAMICOM


BLADES OF VENGENCE/MEGA DRIVE

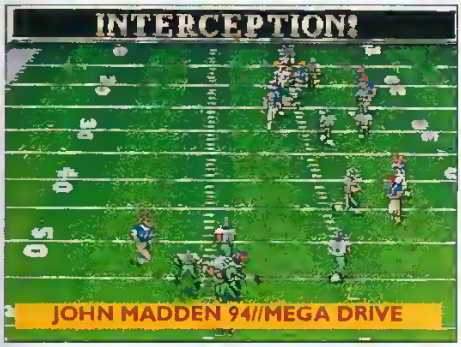

TINHEAD/MEGA DRIVE


LES SCHTROUMFS/GAME BOY

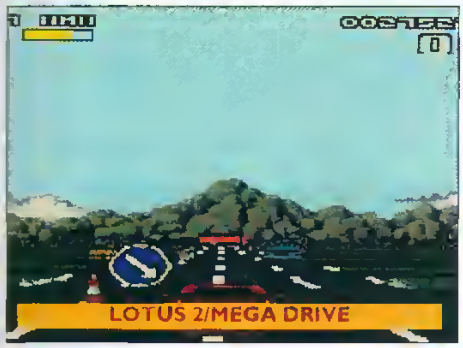

LES SCHTROUMFS/GAME BOY

Spécial ECTS LONDRES


MUTANT LEAGUE HOCKEY/ MEGA DRIVE



JOHN MADDEN 94//MEGA DRIVE


LOTUS 2/MEGA DRIVE


JAMES POND 3/MEGA DRIVE

tasy et qui peut se jouer à deux. **Mutant League Hockey** est une variante de NHLPA dans laquelle les joueurs sont des monstres. Electronic Arts, qui se spécialise de plus en plus dans les suites, présentait également le éniéme épisode de **John Madden 94**, ainsi que **Lotus 2**. Enfin, Robocod, qui semble maintenant aussi rapide que Sonic, revient dans **James Pond 3**. Mais le jeu le plus séduisant d'EA est sans doute **FIFA International Soccer** , une simulation de football très réussie, qui peut se jouer à quatre en utilisant l'adaptateur quatre joueurs d'EA.

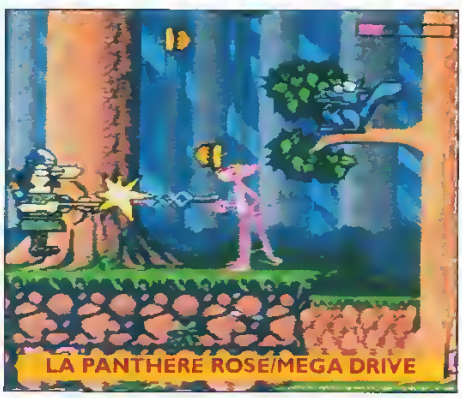

FIFA INTERNATIONAL SOCCER/ MEGA DRIVE

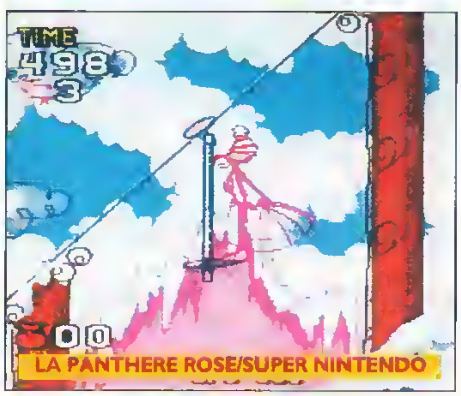
PSYGNOSIS

Rien de neuf chez Psygnosis qui présentait **Wiz N Liz**, auquel nous avons déjà consacré une preview. D'autre part, cet éditeur développe actuellement **Lemmings 2** sur Super Nintendo, mais ce jeu n'était hélas pas présenté sur le salon.

TECMAGIK

Pas grand chose de neuf non plus chez cet éditeur qui présentait seulement des versions plus avancées de **La Panthère Rose** sur Megadrive et Super Nintendo (voir la rubrique Previews dans ce numéro).


LA PANTHERE ROSE/MEGA DRIVE

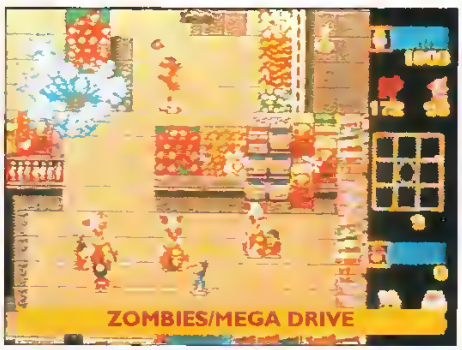


LA PANTHERE ROSE/SUPER NINTENDO


PAPIN/SUPER NINTENDO

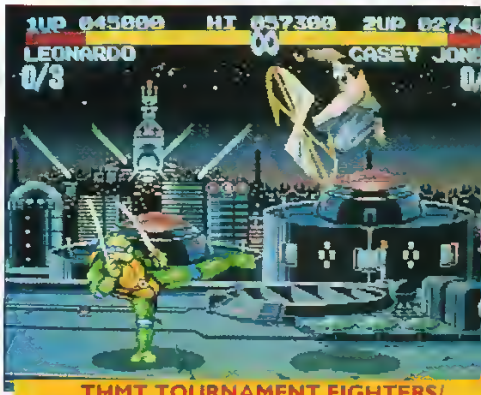
IMAGINEER/ANCO

Wolfenstein 3D (super Nintendo) semble pratiquement terminé, ainsi que Player Manager(Super Nintendo) qui devrait sortir prochainement en France sous le nom de **Papin**. Toujours sur Super Nintendo, on pouvait également voir **Mega-Lo-Mania**,


ZOMBIES/MEGA DRIVE

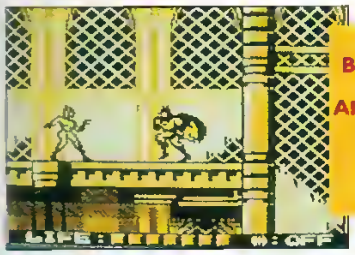
un jeu de stratégie dans la, lignée de Populous, ainsi que **Run Saber (dans la rubrique Previews de ce numéro).**

KONAMI



THMT TOURNAMENT FIGHTERS/ MEGA DRIVE

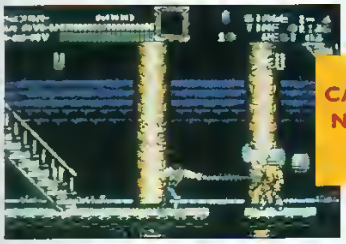
Rien de neuf depuis Chicago l'éditeur, mais c'est avec plaisir que l'on pouvait revoir l'un de ses prochains jeux : **Zombies** sur Megadrive et Super Nintendo, un jeu très prenant auquel nous avons consacré une preview il y a quelques mois sous le nom de Monsters. Les tortues sont de retour sur MD et SN dans **Tournament Fighters**, un jeu de baston à la SFII. **Batman/The Animated Series** sur Game Boy : un jeu d'action consacré à la série télévisée. **Sunset Riders**, la conversion sur Super Nintendo du jeu d'arcade/western de Konami. **Castlevania** (MD) un épisode inédit de la grande série à succès



BATMAN/ THE ANIMATED SERIES/ GAME BOY



SUNSET RIDERS/ SUPER NIN-TENDO



CASTLEVA-NIA/MEGA DRIVE



TINY TOONS 2/GAME BOY



ZEN/ GAME BOY

des consoles Nintendo. **Lethal Enforcers** sur MD, SN et Mega CD, une conversion du jeu d'arcade du style Operation Wolf avec digits, et qui fonctionne avec le revolver que Konami commercialisera très prochainement (voir preview MD dans ce numéro). **Tiny Toon 2** sur GB qui a l'air aussi réussi que l'épisode précédent. Enfin, deux autres nouveautés Game Boy : **Raging Fighter** (baston), et **Zen** (un jeu d'action).



WINTER OLYMPICS/MEGA DRIVE

US GOLD



GUNSHIP/MASTER SYSTEM

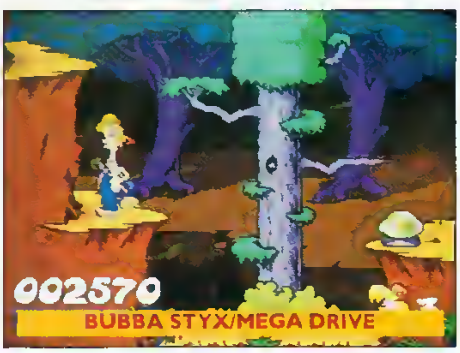


GUNSHIP/MASTER SYSTEM

En plus de Robocod et de Star Wars sur Master System qui sont testés dans ce numéro, cet éditeur présentait deux nouveautés. Tout d'abord **Winter Olympics** sur Megadrive qui est consacré aux prochains Jeux Olympiques d'hiver. Enfin, **Gunship** (Master System), une reprise très libre d'un célèbre jeu micro. Il ne s'agit plus d'un simulateur d'hélicoptère de combat, mais d'un "shoot them up" avec une alternance entre des scènes en scrolling horizontal, et d'autres en 3D.

CORE DESIGN

Aux côtés de Thunderhawk (Mega CD) et de Chuck Rock II sur les trois consoles Sega (testés dans ce numéro), une seule nouveauté à venir chez cet éditeur : **Bubba Styx** sur Megadrive, un jeu de plates-formes dans lequel la réflexion joue un rôle très important.

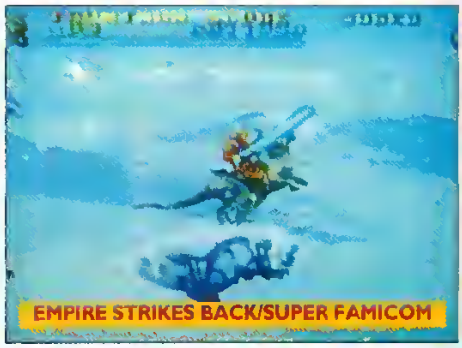


002570

BUBBA STYX/MEGA DRIVE

JVC

Cet éditeur n'avait pas de stand au CES, mais on pouvait voir une version apparemment terminée de **Empire Strikes Back** sur le stand Bandaï, qui distribuera ce jeu très attendu au début de l'année prochaine. Est-il vraiment utile de préciser que ce jeu devrait être un gros hit ? D'autre part, JVC compte beaucoup sur **Magic Boy**, un jeu de plates-formes percutant réalisé par Empire.



EMPIRE STRIKES BACK/SUPER FAMICOM



EMPIRE STRIKES BACK/SUPER FAMICOM

EMPIRE

Deux sympathiques nouveautés chez Empire : **Yoghi Bear**, un jeu de plates-formes très amusant consacré au héros de cartoon, et **Space Ace**, la conversion d'un jeu d'arcade sur laser disc qui a succédé au légendaire Dragon's Lair. Vous retrouverez ces deux jeux Super Nintendo dans la rubrique Previews de ce numéro.

DOMARK

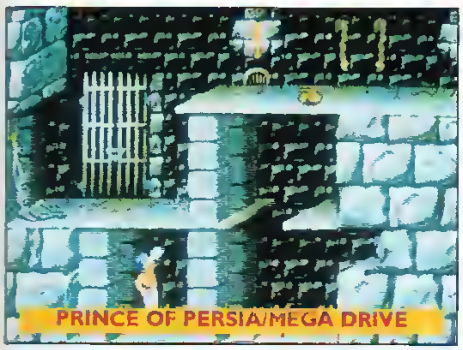
A l'exception des versions MS et GG de Desert Strike dont nous vous avons déjà parlé, et qui sortiront très prochainement, Domark ne présentait que deux nouveautés. Il s'agit de **Marko's Magic Football sur (Super Nintendo)**, un jeu qui en est au premier stade de développement, et une version Megadrive de **Prince of Persia**.



MARKO'S MAGIC FOOTBALL/ SUPER FAMICOM

Spécial ECTS LONDRES

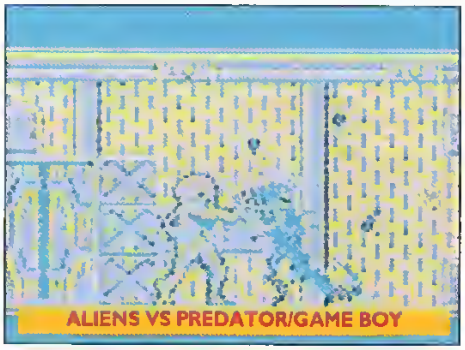

PRINCE OF PERSIA/MEGA DRIVE


PRINCE OF PERSIA/MEGA DRIVE

STORM

Mr Tuff est un jeu d'action original qui sortira sur Super Nintendo l'été prochain. Déjà présenté dans les salons précédents, **Trodllers** (Super Nintendo) est une reprise d'un jeu micro qui s'inscrit dans la lignée de Lemmings. Enfin, l'atout maître de Storm est **Lawnmower Man** (Super Nintendo, Megadrive et Game Boy), le jeu tiré du film "Le Cobaye 2" (voir le Work in Progress dans ce numéro).

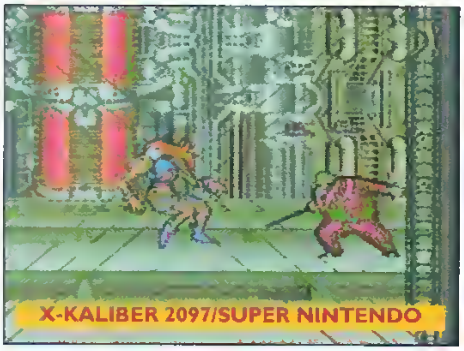



ALIENS VS PREDATOR/GAME BOY


ALIENS VS PREDATOR/GAME BOY

ACTIVISION

Deux nouveautés dans le style "on cogne sur tout ce qui bouge" : **Aliens VS Predator** sur Game Boy et **X-Kaliber 2097** sur Super Nintendo, un "beat them up" futuriste dans lequel on se paye les ennemis à coup d'épée.


X-KALIBER 2097/SUPER NINTENDO


X-KALIBER 2097/SUPER NINTENDO

GREMLIN

Après avoir développé des jeux pour d'autres éditeurs (Top Racer et Nigel Mansell sur SN, par exemple), Gremlin se met à son compte. Pour ses débuts en solitaire sur console, Gremlin à choisi de réaliser des conversions de **Zool**, un excellent jeu micro dans la lignée de Sonic. Ce jeu est prévu sur SN, GB, MD, MS et GG... la totale ! Gremlin adapte également **Utopia**, un autre titre micro, sur Super Nintendo.


ZOOL/MEGA DRIVE


UTOPIA/SUPER NINTENDO


CAPTAIN AMERICA/ SUPER NINTENDO


OUT OF LUNCH/ SUPER NINTENDO

MINDSCAPE

Deux nouveautés Super Nintendo pour cet éditeur : **Captain America**, d'après le célèbre héros de BD américain et **Out to Lunch**, un jeu de plates-formes qui semble être destiné aux plus jeunes.

Reportage Alain Huyghues-Lacour

Spécial ECTS LONDRES

N°1 SPORT GAMES



TECMO SUPER NBA BASKETBALL™





OFFICIAL LICENSED NBA PRODUCT

SUPER GOAL! FPO





INTERNATIONAL TENNIS TOUR

INTERNATIONAL TENNIS TOUR :

Tellement international Tennis Tour, la version originale, qu'il est sorti sur Game Boy avant d'arriver sur votre Super Nintendo. Mais avant d'être sur votre console préférée, il a été élu meilleur jeu de tennis de l'année. Normal, il est tellement réaliste, tellement passionnant, tellement fun à jouer, tellement tout ce que vous voulez, que vous ne pouvez pas vous en passer. Vous êtes prévenus.

Sur SNES (cartouche 8 M)

NBA BASKET BALL :

Sur SNES

GOAL :

Vous rêvez de participer à la Coupe du Monde de football et de vous glisser dans la peau d'un Maradona, Hugo Sanchez, Lineker ou Matthaus ? Alors Goal ! est fait pour vous. Goal ! sur votre Super Nintendo et vous pourrez affronter vos amis contre plusieurs équipes nationales. Votre rêve : remporter la Coupe du Monde !

Sur SNES (cartouche 8 M)



POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX, APPELEZ LE "SOS NINTENDO" (1) 34 64 77 55

BANDAI

GAME BOY

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

LORICIEL

JALECO

TECMO™

TIME PUB. - RCS NANTERRE B 349 311 677

NEWS

PREVIEWS

ERRATUM

KONIX S'ATTAQUE AUX PORTABLES !



La marque Konix (distribuée en France par Innelec) a créé, pour les possesseurs de Game Boy et de Game Gear, quelques accessoires bien sympas dont voici la liste, hop là ! Outre les classiques loupes GB et GG, le protège-GB en caoutchouc, ou encore les alim secteurs GG et GB, les produits les plus intéressants sont les blocs recharge GB et GG que l'on recharge pendant dix heures, et qui servent ensuite à alimenter les portables. Il suffit de placer les blocs à la ceinture, et le tour est joué ! Encore plus pratique, l'adaptateur allume-cigare pour Game Gear, qui permet de jouer en voiture (vous tenez le volant avec les dents !). C'est pas cher, et c'est pratique !

ASTERIX 2

MASTER SYSTEM SEGA

Attendu un mais après la sortie de la version 16 bits, ce jeu de plates-formes reprend rigoureusement ce qui a fait le succès du premier épisode, avec davantage de niveaux et des graphismes encore améliorés. Quand on joue à ce jeu, on se demande bien comment ils ont pu faire pour programmer une telle merveille sur 8 bits !



Tous les ans, les Américains organisent l'élection du personnage (réel ou non) le plus populaire de l'année. Cette année, il fallait choisir parmi 392 personnages, et devinez qui a gagné le cocotier ? Sonic en personne, qui a battu Michael Jordan, les Tortues Ninja, Bart Simpson et le plombier italien que vous connaissez tous. Bravo Sonic, et bravo aussi au staff qui gère le marketing de Sega aux States !

jeux lcd still alive !

Tiger distribue en France trois super jeux LCD pour les 5-14



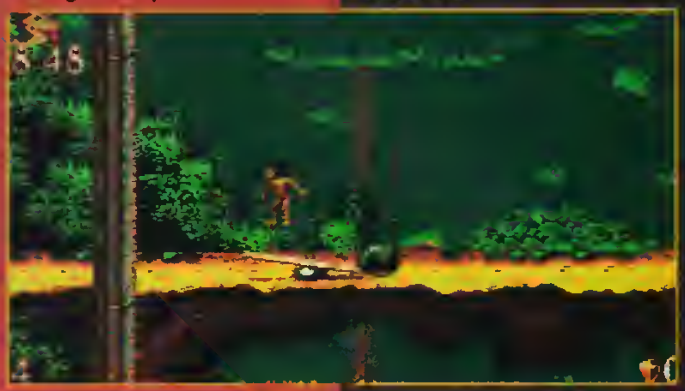
ans (dixit Tiger, ma grand-mère joue encore à Donkey Kong sur LCD !) : Street Fighter II, Aladdin et Sonic 2, bonjour les licences ! Les habitués de Game Boy passeront leur chemin, mais les plus jeunes pourront bien s'éclater. Dans Street Fighter II par exemple, il est possible de réaliser quelques coups spéciaux comme le Fire Ball de Ryu. Les jeux électroniques de poche ne sont donc pas morts !

La nouvelle fait trembler l'Europe : Electronic Arts a décidé de geler toutes les sorties de ses jeux Super Nintendo en Europe. Les jeux à venir sont dans le même panier que les jeux en rupture de stock (comme Desert strike, qui va vite devenir introuvable, si ce n'est déjà fait !). Exit donc, les John Madden, NBA et autre NFL à 24... La raison est double et provient du pays du soleil levant. Primo, le court du yen s'est envolé, et secundo, Nintendo a décidé de baisser les prix de ses jeux en Europe. Résultat pour les éditeurs tiers (Third Party) comme EA, ils se retrouvent à vendre leurs jeux plus chers que ceux de Nintendo, et doivent, en plus, payer plus cher la firme Nintendo qui fabrique les cartouches. Comme Nintendo fabrique les cartouches, la firme se fait une bonne marge pour ses propres produits, baisse les prix de ceux-ci en Europe, et fait toujours payer autant les éditeurs tiers évidemment. Voilà pourquoi les éditeurs non japonais font la tronche : ils ne peuvent pas baisser les prix de leurs jeux et subissent, de ce fait, une concurrence d'autant plus déloyale, qu'elle vient de la maison qui leur fournit les licences et les cartouches. Selon Mark Lewis (le boss d'EA), Nintendo n'est plus un marché intéressant. Pas de réaction dans le camp Nintendo, ni chez les autres éditeurs pour l'instant. On vous tient au courant.

JUNGLE BOOK

MASTER SYSTEM VIRGIN GAMES

David Perry ne fait pas que des merveilles sur Megadrive, il sait aussi s'occuper de la Master System dont tout le monde annonce pourtant la fin depuis plus d'un an. La version du "Livre de la Jungle" est époustouflante. Ce sont surtout les mouvements de Mowgli qui sont impressionnants pour une 8 bits. Ce jeu de plates-formes reprend les scènes principales du dessin animé de Walt Disney, et est prévu pour novembre.



SEGA AIME LE SPORT !

Après avoir sponsorisé les Jeux Olympiques de Barcelone, la F1 avec Senna puis maintenant Williams Renault, Sega continue en s'intéressant au cyclisme, au foot, mais surtout, ces derniers temps en France, au basket et au surf. C'est ainsi que je vous parlais, le mois dernier, du sponsoring de l'équipe de basket de Levallois, dont vous pouvez maintenant admirer le cliché ! Histoire de ne pas oublier les vacances, Sega a aussi sponsorisé les Quick Silver Surf Masters qui se sont déroulés du 1er au 5 septembre dernier à Biarritz. Le jeu associé à l'événement était, bien sûr, Cool Spot !



© Photothèque Mairie de Levallois

ET QUI VA PARTIR A LOS ANGELES ?

"The Winner is Johnny Dufour !" Il est champion de France à Jimmy Connors Pro Tennis Tour. "Le veinard!", direz-vous. Non, "quel champion!". Car gagner une telle compétition n'était pas de tout repos. Déjà, il fallait finir premier en jouant à Jimmy Connors, envoyer la photo des 990 points obtenus, et surtout avoir lu Joypad cet été ou écouté Fun Radio. Ils étaient huit, après les sélections, à être invités par Ludi Games et à s'affronter en Finale au stade Jean Bouin à Paris. Encore une fois, par leurs prouesses, ils nous ont prouvé que Jimmy Connors est un jeu fabuleux. Leur maestria était digne des dix premiers du classement ATP, et de Pioline à l'US Open.

Sur surface rapide, ils nous ont donné une leçon et nous avons assisté à des matchs acharnés, d'une intensité rare. Alors, merci pour ces émotions!

Si chaque participant est reparti avec une paire de baskets, la Gear, et des tas de cadeaux, Johnny, le vainqueur, ira affronter, à Los Angeles, les champions néerlandais, allemands, américains, afin de défendre les couleurs de la France.

Sinon, il est de Mâcon, il a 15 ans, il a fini Prince of Persia, et son jeu préféré (même si ça fait fayot), c'est Jimmy Connors. Il a sa Super Nintendo depuis noël, et il vient de l'amortir en devenant champion à Jimmy Connors Pro Tennis Tour. Bon voyage, Johnny ! Bonjour à Jumbo, et on compte sur toi pour le titre mondial!



Allez, Johnny ! Tu vas leur mettre la branlée aux Ricains, OK ? On se bat, on y croit !



Ils sont heureux, surtout le grand en chemise bleue, je l'ai déjà vu quelque part, mais où ?

A.B.C INFORMATIQUE

100 Rue d'Avignon - 30000 Nimes

TEL : 66 26.10.24 - FAX : 66.27.29 45

CONSOLES

SUPER NINTENDO US + MARIO	1290
SUPER NINTENDO SANS JEU	1090
MEGADRIVE JP + SONIC	1090
MEGADRIVE JP SANS JEU	900

CARTOUCHES DE JEUX

SNES	STREET FIGHTER II TURBO	650
SNES US	MORTAL KOMBAT	610
SNES US	MARIO ALL STARS	590
SNES US	FOOTBALL FURY	550
SNES US	JURESSIC PARK	590
SNES US	COOL SPOT	450
SFC	STREET FIGHTER II TURBO	650
SFC	DRAGON BALL Z II	610
MD	MORTAL KOMBAT	590
GB	SPEEDY GONZALES	290
GB	MORTAL KOMBAT	290
GB	MUHAMMED ALI BOXING	290
ADAPTATEUR AD 29		120
ADAPTATEUR SPECIAL 60 Hz		180

COMMANDE SUR PAPIER LIBRE

FRAIS DE PORT JEUX : 40 F - CONSOLE : 70 F

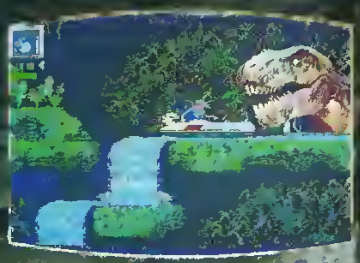
AUTRES TITRES EN STOCK, CONTACTEZ-NOUS !


JURASSIC PARK
JURASSIC PARK

JURASSIC PARK

JURASSIC PARK

IL FAUDRAIT PEUT-ÊTRE PRESSER LE PAS, VOUS N'ÊTES PAS DANS UN MUSÉE ET CE TYRANNOSAURE N'EST PAS EMPAILLÉ.



NON, LES DINOSAURES N'ONT PAS DISPARU. ILS ONT ENVAHI JURASSIC PARK. DES PAYSAGES GRANDIOSES, DES BRUITS INQUIÉTANTS, VOUS VOILÀ PLONGÉS AU COEUR DU PLUS TERRIFIANT DES PARCS. TERRIFIANT JUSQUE DANS LES MOINDRES RECOINS, D'OÙ PEUVENT SURGIR LE CRUEL VELOCIRAPTOR OU ENCORE LE T-REX, REDOUTABLE AVALEUR D'HOMMES! SI VOUS AVEZ CHOISI DE JOUER AU PROFESSEUR GRANT, MÉFIEZ-VOUS, UN DINOSAURE PEUT VOUS MANGER DANS LA MAIN... COMME IL PEUT VOUS LA MANGER! ET SI VOUS ÊTES UN VELOCIRAPTOR, SACHEZ QU'ENTRE EUX LES DINOSAURES S'EN DONNENT À COEUR JOIE ET QUE LES HUMAINS VOUDRONT VOUS FAIRE LA PEAU. FABULEUX JURASSIC PARK, MAIS LE CAMPING ET LES PIQUE-NIQUES SONT FORTEMENT DÉCONSEILLÉS.

JURASSIC PARK DISPONIBLE SUR MEGADRIVE MASTER SYSTEM ET GAME GEAR.

JP

3615 SEGA

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

JURASSIC PARK

ALLO TOKYO!

NEWS ALLO TOKYO! PREVIEWS

Salut les Français, ici Tokyo ! A partir de ce numéro, je vous parlerai de tout ce qui sort au Japon en matière de jeux vidéo. Toutes les consoles, tous les projets, toutes les previews, tous les éditeurs seront écumés par mes services de rensignements pour vous informer, les premiers, des grandes tendances nippones. Bien-sûr, vous aurez de la couleur et des belles photos pour compléter, comme il se doit, les news croustillantes que j'enverrai de mon pays. Au fait, mon nom est Ken (vous verrez ma photo le mois prochain), et ne commencez pas à me confondre avec ce héros trouvé que vous connaissez en France sous le nom de Ken le Survivant. Moi c'est "Ken" tout court, nom de famille : Scoop !

MIDNIGHT SERENADE

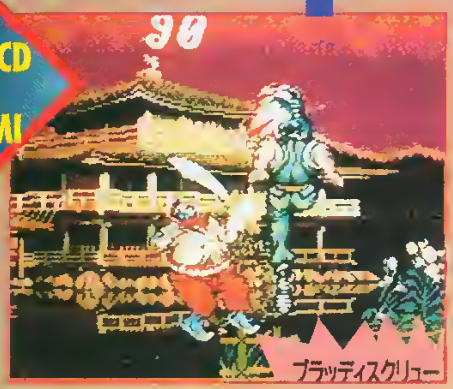
MEGA C SEGA

Très proche du désarmais papulaire 7th Guest, ce jeu propose un nouveau style d'aventure autant mystique que réaliste, sur Mega CD. Grâce à la compression de données, le joueur assiste, médusé, à la visite des lieux du jeu en temps réel, comme au cinéma. Tout est présenté comme si vous étiez le héros en train de visiter, et ce qui apparaît à l'écran est ce que le héros voit directement. C'est beau, c'est fluide et c'est prenant. Le thème est celui de la maison hantée, et il s'agit de résoudre des énigmes logiques pour progresser. Un jeu attendu, à mi-chemin entre la réalité virtuelle et le full motion vidéo.

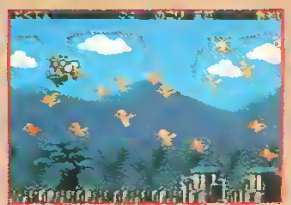


Mortal champion

SUPER CD ROM KONAMI



Après Street Fighter II', il était difficile de proposer un beat-them-up en mode Versus sur NEC. Mais Konami n'a peur de rien et propose donc, pour Noël, un Mortal Champion version CD ROM qui risque de dépoter un max si on s'intéresse aux héros qui interviennent dans le jeu. Pas moins de onze personnages sont présents, dont Titi une brune superbe, Racheal une blonde plantureuse aux pouvoirs explosifs, Babby un béret nair, Zen, Avu, Chaaset le bass final, Salamander, etc...



DUNGEON MASTER 2

Très proche du désormais populaire 7th Guest, ce jeu propose un nouveau style d'aventure autant mystique que réaliste, sur Mega CD. Grâce à la compression de données, le joueur assiste, médusé, à la visite des lieux du jeu en temps réel, comme au cinéma. Tout est présenté comme si vous étiez le héros en train de visiter, et ce qui apparaît à l'écran est ce que le héros voit directement. C'est beau, c'est fluide et c'est prenant. Le thème est celui de la maison hantée, et il s'agit de résoudre des énigmes logiques pour progresser. Un jeu attendu, à mi-chemin entre la réalité virtuelle et le full motion vidéo.





MEGA CD VICTOR

Barcode Boy!

La folie barcode continue!

Namcot va distribuer un accessoire à placer sur la Game Boy, permettant de jouer à des jeux cartouches utilisant des cartes à



codes barres. Le principe sera le même que pour le Barcode Battler, avec cette différence près que l'on jouera avec de vrais jeux cartouche utilisant des cartes à codes barres en plus. Des jeux de course de F1, de simulation et d'aventure sont prévus pour novembre au Japon.

TELEX TELEX

Salut les Français, ici Tokyo ! A partir de ce numéro, je vous parlerai de tout ce qui sort au Japon en matière de jeux vidéo. Toutes les consoles, tous les projets, toutes les previews, tous les éditeurs seront écumés par mes services de rensignements pour vous informer, les premiers, des grandes tendances nippones. Bien-sûr, vous aurez de la couleur et des belles photos pour compléter, comme il se doit, les news crou informer, les premiers, des grandes Bien-sûr, vous aurez de la couleur et des belles photos pour compléter, comme il se doit, les news croustillantes que j'enverrai de mon pays. Au fait, mon nom est Ken (vous verrez ma photo le mois prochain), et ne commencez pas à me confandre avec ce héros trouvé que vous connaissez en France.

KEIO ATTACK TEAM

MEGA CD VICTOR

Les shoot-them-up classiques ne sont ni nombreux, ni des réussites sur Mega CD, et Victor risque bien de casser la baraque avec ce jeu à scrolling horizontal qui est superbe graphiquement, mais aussi très attractif. Vous êtes Rami, une Bunny-Girl blonde juchée sur un petit dinosaure, et vous avez décidé de voyager dans le monde entier. Le problème est que le monde est peuplé d'être malfaisants voulant à tout prix la peau de Rami. Les scrollings sont fluides, les couleurs superbes, et la musique grandiase (et sympho-





nique). A noter que ce jeu risque aussi de s'appeler Keio Flying Squadron lors de sa sortie, larsque vous lirez ces lignes.



TELEX TELEX

La suite de Dragon Ball Z Action Game sur SFC (que vous appelez à tort Dragon Ball Z 2 en France) est prévue et s'appellera Dragon Ball Z 2 Action Game. Comment allez-vous faire?

TELEX TELEX

Jouer à la Megadrive dans un avion

Depuis juillet dernier, les premières classes et business classes des avions de la Japan Air Lines proposent à leurs voyageurs la possibilité de jouer à la Megadrive. L'engin s'appelle le Megaget et consiste, en fait, en une Megadrive compacte se présentant exactement comme une Game Gear. L'écran est LCD et placé sur l'accoudoir du fauteuil. Les voyageurs peuvent amener leurs propres cartouches, mais la Japan Air Lines est en train de concevoir six jeux originaux que vous ne pourrez tester que d'une seule manière : en prenant l'avion vers le Japon. Facile !

PICO

la console SEGA pour les petits

Une nouvelle console SEGA destinée aux enfants de 3 à 6 ans sortira en avril 94 au prix de 16 000 yens (environ 800 francs). Il s'agit d'une petite valise en plastique jaune se présentant comme un micro portable, et que l'on ouvre en posant sur sa base. Non munie d'écran, il est nécessaire de brancher la console Pico sur un écran de télé. Equipée d'un stylo électronique, de touches sensitives, cette console acceptera des cartouches en formes de livrets dont il faudra tourner les pages. Les jeux seront surtout éducatifs, et plusieurs éditeurs (Bandai, Ascii, etc...) développent déjà des livrets basés sur des persannages de cartoons. Ca donne envie de retourner en enfance, des trucs comme ça !

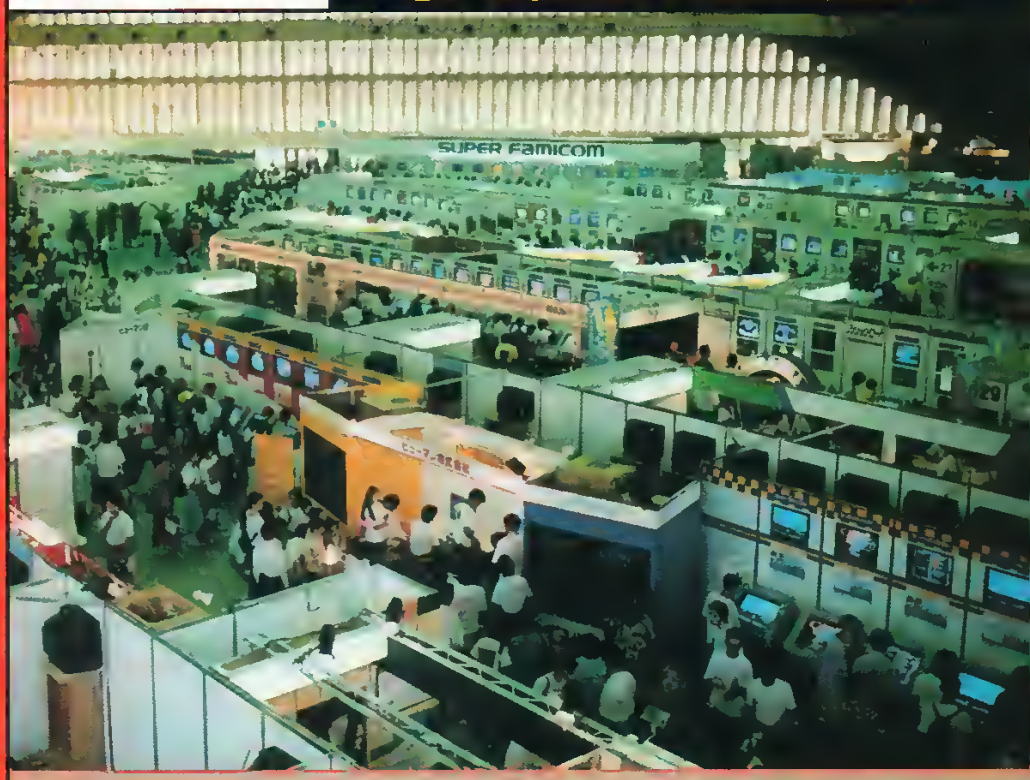


NEWS

NINTENDO SHOW

SPECIAL FAMICOM

Pour commencer en fanfare, j'ai choisi de vous parler assez longuement du Nintendo Show qui s'est déroulé à Tokyo. Ce premier "Allo Tokyo !" lui est donc consacré à 80 %, ce qui est normal vu la masse de jeux qui étaient présentés sur le salon. J'ai joué à tout ce qui était présenté pour vous (dur métier !) et je vous offre toute cette matière première ludique en avant-première. Alors que ce sont plutôt les jeux Megadrive qui frappent fort ces temps-ci, les licenciés tiers Nintendo comptent frapper un grand coup pour Noël avec des tonnes de titres, dont de nombreux prestigieux. C'est ainsi que Konami et Capcom proposaient des stands affriolants, sans pour autant détourner les joueurs d'autres stands plus petits, mais souvent très intéressants. Je pense, par exemple, aux jeux tirés des dessins animés de chez nous qui deviennent cultes en France (Macross ou Bastard). Les amateurs de Game Boy, qui sont encore nombreux au Japon et en France, ont, eux aussi, été comblés avec de gros titres que je vous présente dans un "deux pages spécial". Allez, à table et ne forcez pas trop sur les sushis !



La Super Famicom contre attaque!

TECHMAN BRADE

SFC
BEC

Pour tous les fanas de Battletech, Robotech et autres sagas basées sur les énarmes combattants robotisés et transformables, ce beat-them-up vous proposera de choisir votre Goldarak parmi six héros différents. Si vous savez manier la hache, l'arc, la tronçonneuse (si!, si!) ou autre Momig Star et que vous aimez le métal, vous aimerez sans doute ce jeu. En mode un joueur, vous finirez chaque niveau (combats en vue de profil, scrolling harinzontal) contre un personnage en combat singulier. A deux jaueurs, un mode Versus est prévu.
Sortie prévue pour octobre dans une cartouche de 8 MB.



Destructive

Deux jeux SFC utilisant le Super Scope étaient présentés au salon : T2 et Destructive. Bonjour la poésie ! Destructive a moins impressionné que T2, mais proposait quand même des niveaux bien plus sympas que ceux de Battleclash, un jeu pourtant très similaire. Comme d'habitude, des robots arrivent de partout et vous canardent. Ils passent à pied, en moto, se rapprochent, des boss plus complexes font leur apparition. Il ne faut jamais relacher sa concentration.
Ce jeu de 4 MB est sarti, à l'heure qu'il est, au Japon.

SFC
COBRA
TEAM



Bastard



SFC BANDAI

Depuis juillet dernier, les premières classes et business classes des avions de la Japan Air Lines proposent à leurs voyageurs la possibilité de jouer à la Megadrive. L'engin s'appelle le Megaget et consiste, en fait, en une Megadrive compacte se présentant exactement comme une Game Gear. L'écran est LCD et placé sur l'accoudoir du fauteuil. Les voyageurs

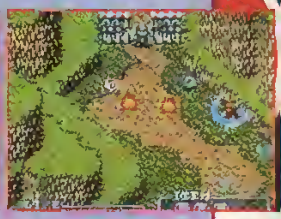




peuvent amener leurs propres cartouches, mais la Japan Air Lines est en train de concevoir six jeux originaux que vous ne pourrez tester que d'une seule manière : en prenant l'avion vers le Japon. Facile !

HOLY STRICKER



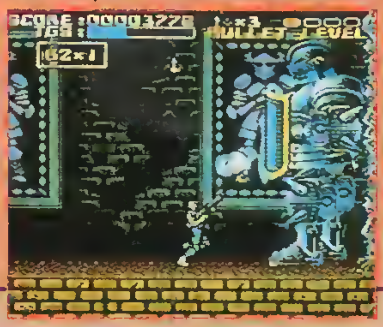


SFC HECT

Sous ses aspects de jeu d'aventure japonais, Holy Striker est un jeu d'action pur et dur, en vue de dessus (scrolling multidirectionnel). Le but est de détruire toutes les créatures qui attaquent, en utilisant son épée et des pouvoirs magiques. L'originalité du jeu est qu'il peut se jouer à quatre joueurs simultanément, grâce au Multitap (le quadrupleur SFC). Le jeu fait 8 MB, et sera sans doute sorti au Japon quand vous lirez ces lignes.

Time slip





SFC VIC TOKAI

Sous ses aspects de jeu d'aventure japonais, Holy Striker est un jeu d'action pur et dur, en vue de dessus (scrolling multidirectionnel). Le but est de détruire toutes les créatures qui attaquent, en utilisant son épée et des pouvoirs magiques. L'originalité du jeu est qu'il peut se jouer à quatre joueurs simultanément, grâce au Multitap (le quadrupleur SFC). Le jeu fait 8 MB, et sera sans doute sorti au Japon quand vous lirez ces lignes.

THUNDERBIRDS

Ce jeu, basé sur le scénario du célèbre feuilleton anglais, est sorti au Japon et propose 10 missions variées vous mettant aux commandes de différents vaisseaux : la célèbre Rolls Royce rase de Lady Pénélope, un bulldozer, un sous-marin, un avion, et même un vaisseau supersonique. Les graphismes sont variés et les situations nombreuses. L'ambiance est délibérément kitch et seventies. Tantôt en vue de dessus et d'autres fois en vue de profil, Thunderbirds est principalement basé sur le shoot-hem-up.



SFC COBRA TEAM

Desert fighter

Après F15 Strike Eagle et Super Air Driver, c'est à nouveau le moment de piloter un F15 (ou un A-10 Thunderbolt) dans une simulation qui fait davantage penser à un jeu de tir, voire même de bombardement intensif. La vue est, cette fois, en 3D isométrique à la Desert Strike. D'ailleurs, tout dans ce jeu rappelle Desert Strike : la vue choisie, les graphismes, la guerre du Golf, etc... Espérons que le plaisir de jouer sera aussi le même. Réponse sur 8 MB courant octobre.



SFC SETA

NEWS

NINTENDO SHOW

SPECIAL FAMICOM

SUPER J CUP SOCCER

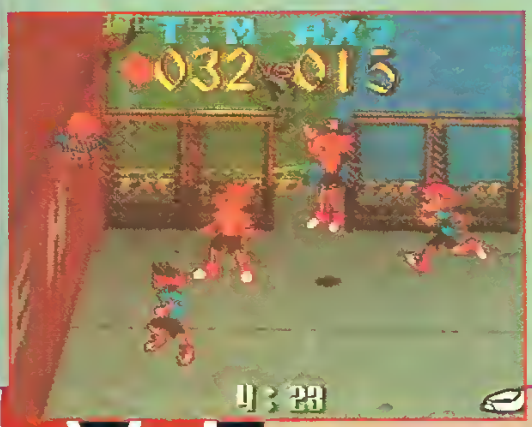
SFC JALECO

La Japan League frappe à nouveau, et c'est Jaleco qui s'y colle dans une simulation de foot tenant dans une belle cartouche de 4 MB (avec pile de sauvegarde) ! Même si le jeu est marqué par le symbole "J. League", les principaux pays habitués du ballon rond sont présents dans la cartouche. La vue choisie est dans la longueur du terrain et en 3D isamétrique. Les graphismes sont somptueux pour un réalisme poussé. Qu'en est-il de la maniabilité ? Il faudra attendre novembre pour le savoir.



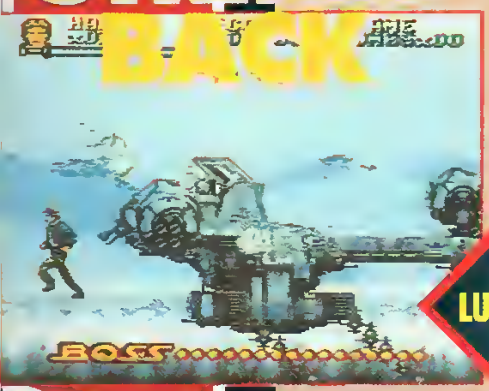
Street Dunk

SFC NIHON BUSSAN



Enfin une simulation originale de basket sur SFC : le basket de rue est beaucoup plus sympa à jouer, car il ne respecte aucune règle ! Les 12 MB de Street Dunk vous proposent de jouer des "1 on 1", "2 on 2" et "3 on 3" à plusieurs joueurs simultanément, grâce au Multi Tap. Les graphismes ne semblent pas excellents, mais la maniabilité est bonne (même à trois) et la précision des tirs au panier, redoutable. Un jeu déjà en vente au Japon.

THE EMPIRE STRIKES BACK



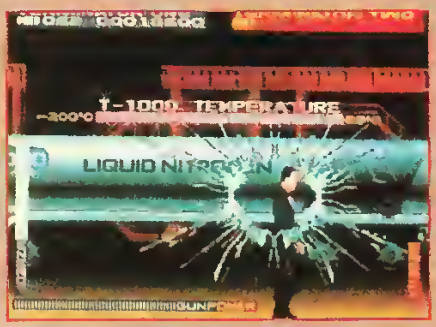
La suite du génialissime Super Star Wars est à 75 % de son développement, et on ne sait toujours pas si les 14 niveaux tiendront sur 12 ou 16 MB, ni d'ailleurs si la cartouche sortira, comme prévu, pour décembre. Le jeu ressemble, comme deux gouttes de pixels, à son prédécesseur, mais les graphismes sont plus beaux (surtout ceux des sprites). Un système de password est prévu, et de nouveaux pouvoirs Jedi font leur apparition (comme celui de lancer l'épée laser à distance). Quant à l'éclectisme du premier épisode, il est toujours de mise : les quatre premiers stages sont en vue de profil (à pied ou sur un Tauntaun), le sixième est en mode 7 (on tourne autour des Probe Droids avec le Snow Speeder), le septième est un shoot-them-up horizontal (ça, c'est nouveau !), les quatre suivants sont à nouveau en vue de profil, le douzième est en 3D avec des combats contre les Tie Fighter. Voilà, c'est tout pour l'instant !

SFC LUCASFILM/ JVC

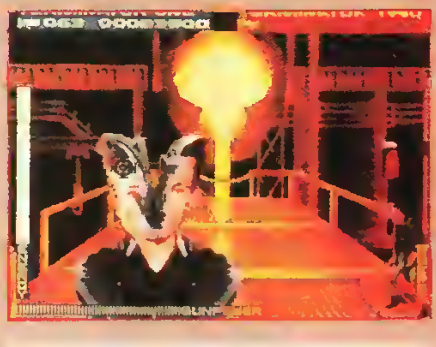
T2 The Arcade Game

SFC ACCLAIM

Comme prévu, le Super Scope ne sert à rien, vu les jeux sortis depuis son apparition (Battledash par exemple). L'adaptation du Terminator 2, version arcade, va enfin justifier l'achat du bazooka sur SFC (et SN) : tous les graphismes de la version originale sont présents, jugez vous-même. Les endasquelettes et le T-1000 vont vous en faire voir de toutes les couleurs. Notez qu'outre le Super Scope, ce jeu est



aussi prévu pour fonctionner avec la souris (ou une manette). Sortie de la cartouche 8 MB pour décembre.



TELEX TELEX

Des rumeurs de plus en plus précises courent comme quoi une nouvelle compil serait en préparation chez Nintendo. Une compil SFC des deux premiers épisodes d'un jeu d'aventure bien connu (avec une princesse), et dont le troisième volet est sorti sur SFC...

TELEX TELEX

SIMPLE CATS

SFC ZAMUSE

Plus répandu que le jeu de Go en France, l'Othello est aussi connu au Japon (moins que le Go). Une simulation très drôle de ce jeu est prévue pour décembre sur SFC. Elle met en scène des chatons qui exécutent toutes sortes d'animations, pendant que vous jouez seul contre la machine ou à deux joueurs. Très facile d'accès, ce jeu intéressera sans doute les passionnés de réflexion sur console.



BOXING
Legend of the ring

Les simulateurs de boxe ne sont pas légion sur SFC et de plus, ils sont souvent ratés. Il semblerait que le choix de la vue 3D, juste derrière le boxeur, soit une bonne solution autant pour la maniabilité que pour la beauté des graphismes. Mais c'est surtout le réalisme qui risque de faire de Legends of the Ring un super jeu. Vous pourrez vous prendre pour Thomas "Hitman" Hearns, "Sugar" Ray Robinson (et même Leonard), Lamotta, Marvin Hagler et j'en passe. Il sera aussi possible de fabriquer votre propre champion dans cette cartouche de 8 MB vous proposant 20 niveaux de violence (sportive) à un ou deux joueurs . C'est prévu pour le 5 novembre ou Japon.

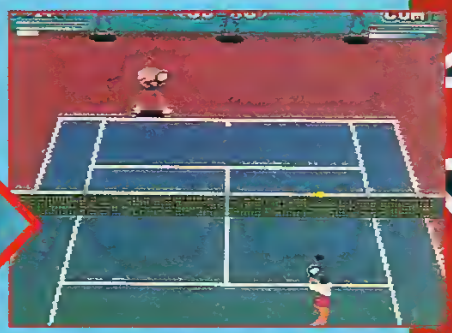


SFC PACK-IN-VIDEO

Final set

SFC FORUM

La simulation reine du moment est bien le tennis sur SFC. Après Family Tennis (jeu à quatre), et Ace Fight (DSP) annoncés le mois dernier dans Joypad, c'est au tour de Final Set de faire son apparition, en attendant Virtuol Tennis de Bandaï ! Ce sont surtout le réalisme des coups et la maniabilité qui ont été travaillés, car les graphismes ne s'annoncent pas des meilleurs. Il sera de toute façon possible de jouer à quatre joueurs simultanément avec le Multi Tap sur une cartouche de 8 MB. Sortie le 17 septembre.



FINAL STRETCH

Les amateurs de F1 ne sont pas déçus sur SFC, vu le nombre de jeux qui sortent depuis un an. Ce n'est pas fini, puisque Final Stretch (sous-titré "3D F1") est prévu pour octobre sur une cartouche de 12 MB. Très semblable à Human GP, cette simulation en 3D utilise le mode 7, et propose la possibilité de jouer à deux joueurs avec un écran séparé en deux. Mais la plus grande originalité provient sans doute du jeu à un joueur (GP ou Time Attack), dans lequel la fenêtre supérieure permet de contrôler la course d'une autre vue. Tout est possible puisque le joueur peut voir sa F1 de derrière, de côté, au-dessus, en vue tournante ou même de loin, en mode "caméra" en plus de la vue normale.



SFC LOZC

OCCASION NEUF IMPORT

JMB KIDS

8 PLACE RENOUX, 63000 CLERMONT- FERRAND

ACHAT / VENT ECHANGE Tel 73-92-08-1

MEGADRIVE

	NEUF	OCCAS
Tiny Toon	375	290
Bob	375	290
Mortal Kombat	479	Tel.
Muhammad Ali	375	290
Fatal Fury	369	290

IMPORT

Jurassic Park (+cd)MD	499
Dragon Ball Z (SF)	579
Dragon Quest V (SF)	Tel
Metal Max 2 (SF)	Tel
Final Fantasy V (SF)	Tel
Mother 2 (SF)	Tel

S. NINTENDO

	NEUF	OCC
Mortal Kombat	539	T
Pocky & Rocky	420	3
Cantona	410	T
NHPLA Hockey	389	T
Super Widget	420	T

GAME GEAR

	NEUF	OCCAS
Lemmings	249	160
Mortal Kombat	259	Tel.
Global Gladiators	249	200
Streets of Rage 2	249	Tel.

ECHANGE

SUPER !
échange tes jeux SEGA et Nintendo. téléphone au (16).73.92.08.19

GAME BOY

	NEUF	OCC
Star Wars	239	1
Dr. Franken 2	239	T
Zelda	Tel.	
Mortal Kombat	239	T

BON DE COMMANDE à retourner à JMB KIDS, 9 Pl. Renoux, 63000 Clermont-Ferra

Qté	TITRE ET CONSOLE	PRIX
	FRAIS DE PORT (+ 30 F)	TOTAL

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
C.P : ..... VILLE : ..... TEL : .....

Je règle par : CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CARTE BLEUE ☐
N° C.B. ..... DATE EXP. .....

Signature (parents pour mineurs) .....

Les jeux sont modifiables sans préavis

NEWS

NINTENDO SHOW

SPECIAL FAMICOM

Actraiser 2

SFC ENIX



Tanzra est de retour avec treize nouveaux démons qui s'attaquent devinez à quoi ? A la Terre que vous avez créée dans Actraiser, of course ! Enix remet ça et on retrouve exactement la même chose que dans Actraiser, la simulation en moins ! Eh oui, la nouvelle mouture est 100 % action, avec de nouveaux pouvoirs magiques à récolter et quelques coups inédits. Votre héros peut maintenant voler et réaliser de superbes attaques aériennes en piqué. Un bouclier lui permet aussi de se défendre. Les 12 niveaux sont superbes et chaque lieu propose des boss toujours plus originaux. 12 MB d'action mode in Enix, et prévus pour le 29 octobre au Japon.



ASTRO GO! GO!

SFC MELDAC

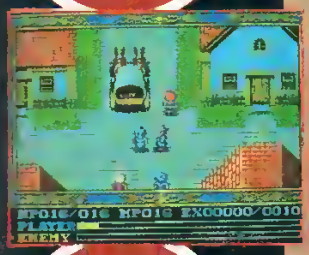
Vous prenez F-Zero et Parodius ou Twin Bee, vous mélangez et vous obtenez Astro Go! Go!, une course 3D futuriste et complètement délirante. Le mode 7 est largement utilisé, et de nombreux circuits, tous plus fous les uns que les autres, sont à disposition. A mi-chemin entre la course de bagnole et les batailles rangées, ce jeu se déroule dans un espace lointain où tout est permis. Une animation ultra-fluide et des graphismes colorés attendent les allergiques de la simulation pure (la F1, par exemple !) et les fanas de la dérision. Un jeu prévu pour décembre.

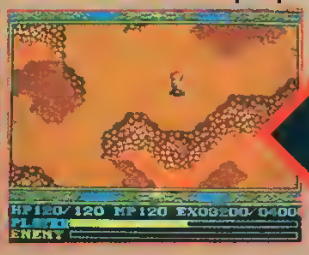




YS IV-MASK OF THE SUN

Adol revient sur SFC pour une aventure contre le temps. Le petit héros va retrouver son amour de toujours, Lilia, mais aussi de nouveaux ennemis dans un jeu reprenant le principe de la saga, c'est-à-dire alternance de vues isométriques et de vues de profil. Ceux qui étaient énervés par la part trop importante de passages en vue de profil dans YS III, seront heureux d'apprendre que c'est la vue de 3/4 qui prédomine dans cette séquelle. Ce jeu d'aventure/action est prévu sur 12 MB pour novembre et reprend exactement le même scénario que sur la version Super CD ROM Nec.





SFC TONKIN HOUSE

Mighty Atom

SFC TOSHIBA EMI

Connu sous le nom d'Astro le petit Robot en France, Myghty Atom arrive sur SFC dans un jeu d'action relativement varié, puisqu'il propose des scènes d'action en vue de profil (plates-formes et combats), mais aussi des scènes de shoot-them-up utilisant le mode 7. Dans ce dernier cas, la vue est au-dessus du petit Robot et le scrolling multidirectionnel. Prévu sur 12 MB, ce jeu ravira les jeunes fans de la série et les amateurs de jeux d'action.



Sword Maniac

SFC TOSHIBA EMI

Et un beat-them-up de plus sur SFC ! Cette fois, c'est à l'épée que les accros de baston vont pouvoir s'éclater, finis les coups de poings ! Les 16 MB prévus pour novembre contiennent des tonnes de niveaux et des digits sonores assez violentes. Deux modes de jeux sont possibles : un joueur en mode Story ou deux joueurs en mode Versus, la routine !



JOE & MAC 3

SFC DATA EASTE

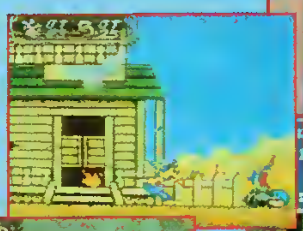
Le grand retour des rigolos de la préhistoire est prévu pour début 94, chez Data East. Cette fois, les héros originaux sont à nouveau sur la sellette, en mode un ou deux joueurs simultanément. Côté originalité, on laisse tomber, puisqu'il s'agit toujours d'assommer tout ce qui bouge avec une massue en bois d'arbre ! Les sprites sont toujours plus gros et les décors toujours plus beaux ! Ambiance préhistorique garantie avec les aléas de l'époque, j'ai nommé les dinosaures !



ARDLY LIGHT FOOT

SFC SCI

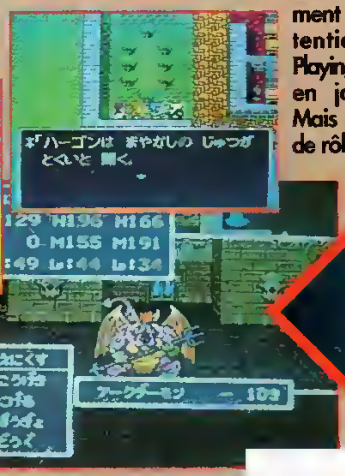
Prononcez "Arrrdy Lighto Fouttto" (à la japonaise !), et attendez-vous à un superbe jeu de plates-formes sur 8 MB, pour novembre. Les originalités sont nombreuses dans ce jeu d'allure classique, mais dont l'étendue est tellement vaste qu'on a bien du mal à se rappeler de tous les niveaux. Un petit animal accompagne Ardy (Lighto Fouttto !) et lui sert d'arme à l'occasion. Les graphismes sont colorés et les dégradés superbes, bonjour la finesse sur SFC ! De nombreux passages demandent de réfléchir un peu, et d'autres de foncer dans le tas. Un futur hit !





Dragon Quest 1 & 2

La compile qui tue ! Après Super Mario Collection, c'est autour des mythiques Dragon Quest de se retrouver sur une même cartouche SFC. On retrouvera ainsi, pour Noël, les deux premiers épisodes de la saga Dragon Quest sur NES, des jeux tellement populaires au Japon que les joueurs nippons sont près à tout pour se les procurer lors de leurs sorties. Les graphismes et les sons ont été retouchés (comme pour Mario), mais tous les dialogues, les scénarios et les déroulements ont été scrupuleusement repris. Attention : Role Playing pur et dur en japonais ! Mais quels jeux de rôles aussi !



SFC ENIX

Rushing beat 3

SFC JALEC

Après les deux premiers épisodes de Rushing Beat (Rival Turf en France), Jaleco remet ça en reprenant rigaureusement le même principe, à savoir la bastan en scrolling harizantal. Une fois de plus, il sera possible de chaisir entre un mode Versus et un mode Story. Dans le premier mode, il sera passible de jauer à quatre, et dans le second, à deux simultanément. Les décars sant nouveaux, les ennemis et les quatre héros aussi, heureusement ! Pour le reste, les pouvoirs spéciaux sant plus impressionnants et les graphismes ont été affinés (16 MB). Sortie prévue pour décembre.

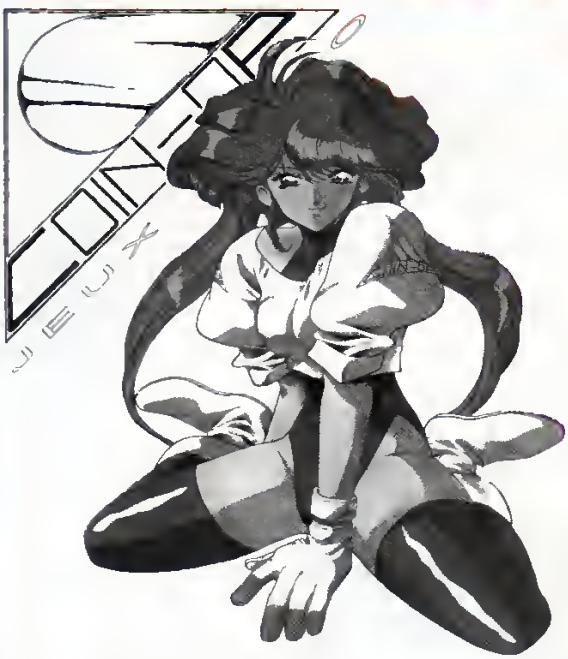


PRIME GOAL

SFC NAMCO

Le football connait une vague de popularité exceptionnelle en ce moment au Japon et, outre les nombreux jeux déjà existant sur SFC, ceux mettant en scène la J. League (la ligue japonaise de football) font leur apparition. Prime Goal est l'un des plus attractifs du moment, et sera sorti au Japon quand vous lirez ces lignes. Il propose une vue 3D isométrique du terrain, mais avec des zooms sur les actions principales (l'action se déroulant alors en vue de profil). La maniabilité est excellente, et les graphismes réalistes. Tout à fait Thierry-san !





COIN-OP

Import JAPAN - USA

Clients: ☎ 021/636.08.50

☎ (int+) 21/636.08.50

Revendeurs: FAX (int+) 21.636.08.50

COIN-OP, Av de la gare 6, 1022 Chavannes S/Lausanne

SUISSE

NEWS

NINTENDO SHOW

SPECIAL FAMICOM

BRAIN LORD

SFC ENIX

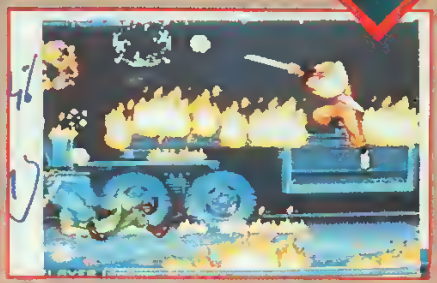
Les créateurs d'Actraiser et de Soulblader nous préparent des jeux de rôles en japanais (dant la compil Dragan Quest), mais aussi des jeux d'action en vue de dessus qui incluent quelques aspects d'aventure. C'est le cas de Brain Lard, qui s'annance comme un petit chef-d'aeuvre à la Soulblader. On attend donc avec impatience cette cartouche dont la date de sortie n'est pas annoncée.



The blade chaser

SFC DYNAMIC

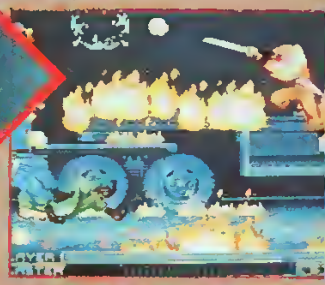
Un jeu d'action pure, jouable avec la souris sur SFC, c'est passible ? Eh oui ! avec Blade Chaser qui vous propose un jeu de combat en vue 3D de face. Le joueur visualise, en premier plan, sa main munie d'un couteau et doit manier cette main avec la souris ou avec une manette. Les monstres qui attaquent arrivent de face, en zoomant (mode 7) ou par les côtés. Bien-sûr, ce jeu ne donne pas dans la dentelle, mais il constitue une première sur SFC. La cartouche de 16 MB sortira en mars 94. Patience !



Ninja Warrior

SFC TAITO

Les rois de l'arcade, j'ai nommé Taito, annoncent la sortie pour janvier 94 de Ninja Warriors, une adaptation que l'on n'attendait plus ! Ce beat-them-up en vue de profil vous permettra de prendre le contrôle de Ninja l'homme bleu au Nunchaku, Kunoichi la femme orange aux lames affûtées, ou encore Kamaitachi le cyborg métal à la Mornig Star, tout un programme ! Admirez les clichés exclusifs du premier niveau (le seul terminé) !





SFC BANPRESTO

Puyo Puyo

Ce Tetris–Like, déjà sorti sur Megadrive ou Japon, a suivi les traces de Columns et Tetris, c'est-à-dire un très grond succès. La version SFC prévue sur 8 MB proposera les mêmes graphismes délirants et le fun garanti. Fonctiannant sur le même principe que Tetris, Puya Puyo met en scène des gouttes de gélatine colorées que vous devez associer pour les faire disparaître. Le mode Versus est complètement fau ! Le jeu sortira en décembre.

Super pinball

SFC MELDAC

Les simulations de flipper commencent à apparaître sur SFC (après Devil Crush 1 et 2) et Super Pinball risque bien de faire de l'ombre à Pinball Dreams (aussi annoncé sur SFC). La vue de ce flipper est en effet originale puisque l'on visualise l'espace de jeu comme si on était en salle d'arcade en vue de dessus. L'effet est garanti et le réalisme fatal. Les développeurs ont de plus étudié à fond les mouvements de la boule sur les flippers. Un jeu prévu de 1 à 4 joueurs pour janvier 94.



R-TYPE III

On passe directement au numéro 3 sans passer par la case départ ! Irem peut se permettre de souter un numéro dans la série, car, prima, il s'agit de l'adaptation du jeu d'arcade, et secundo, les progrès techniques sant tels qu'on a du mal à imaginer avoir pu daigner jouer au premier valet sur SFC... Plus aucun rolentissement, des décars encare plus fous, de nouvelles armes pour le R-9 et des boss à tomber raide ! Pour lutter contre les super-spermato spatioux de l'Empire Bydo, vaus pourrez utiliser les méga-patates (qui prennent un tiers de l'écran), les tirs à 7 directians, et j'en passe... La cartouche de 16 MB est prévue pour Noël.

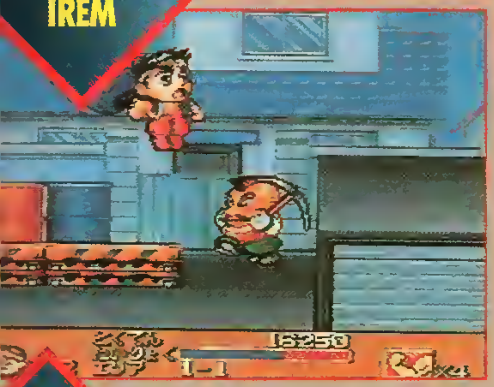
SFC IREM





Hammerin' Harry

SFC IREM



Répondant au doux nom de Daikuno Gensan, ce fabuleux et désormais mythique jeu d'arcade est prévu sur 8 MB pour décembre. A noter qu'une version Famicom (NES) est prévue pour octobre. Muni d'un énorme marteau, Harry doit se frayer un chemin à travers des niveaux complètement délirants, en vue de profil. Tout est issu de la vie courante, mais avec une dérision et une exagération purement japonaises. Les sprites possèdent des têtes énormes, et les décors sont outrageusement colorés. Un bon jeu d'action en prévision.

HUMAN GP 2

SFC HUMAN

La simulation préférée des joueurs spécialistes de F1 possède une suite, dont la sortie est prévue pour décembre. Les développeurs ont tenu à améliorer la maniabilité et les grophismes, tout en gardant ce formidable réalisme que l'on connaissait dans le premier volet. Cette fois, l'écran de jeu sera plus grand, et l'impression de vitesse encore plus affolante. Des options ont été rajoutées, et on retrouve tous les acteurs actuels du Championnat du Monde de F1 (digits graphiques).





MACROSS

SFC ZAMUSE



Vous connaissez sans doute le dessin animé japonais Robotech (Macross en japonais). Si vous aimez le genre, vous ne serez pas déçu par le shoot-them-up reprenant les héros du dessin animé. Le but est de piloter un Veritech Fighter, un vaisseau-robot capable de se transformer en trois formes différentes. Le but est de venir à bout des forces de Zentraedi, en utilisant votre force : les nombreux tirs spéciaux à votre disposition. Les trois héros de la série sont présents dans les 8 MB de ce shoot-them-up horizontal hyper rapide et violent. Sortie prévue courant octobre.

NEWS

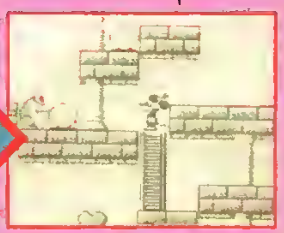
NINTENDO SHOW

SPECIAL GAME BOY

Mickey Mouse 5

Mickey continue son bonhomme de chemin sur Game Boy et les jeux s'affinent en devenant toujours un peu meilleurs. Cette fois, c'est un véritable jeu de plates-formes avec des pièges, des bonus, des salles secrètes (un peu comme sur Game Gear) que nous propose Kemco. C'est Capcom (Mickey's Chase sur Game Boy) qui ne va pas être content ! Quoiqu'il en sait, le héros de Walt Disney reprendra du service le 22 décembre au Japan.

GAME BOY KEMCO



ALIENS VS PREDATOR

GAME BOY ACTIVISION

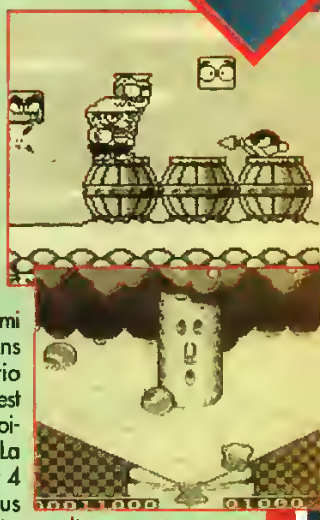


A votre avis, vous dirigez un Alien ou le Predator, dans ce jeu ? Eh bien, c'est le dernier des Predator qui est le héros du jeu (dont le sous-titre est "The Last of His Clan"). Vous êtes donc ce monstre au sprite gigantesque, et vous devez vous frayer un chemin parmi des nuées d'Aliens, dont les les plus gros vous attendent à la fin de chaque niveau. On s'attend, avec cette cartouche, à un bon beat-them-up (à progression) aux graphismes fouillés, pour courant octobre.

NINTENDO

GAME BOY NINTENDO

Les deux produits les plus attendus sur Game Boy proviennent tous deux directement de chez Nintendo. Il s'agit d'un jeu de flipper complètement dément, mettant en scène le héros aspirateur Kirby. Dans Kirby's Pinball, vous devrez faire rebondir le petit Kirby, grâce à vos flippers dans un jeu grand de plusieurs écrans scrollant multidirectionnellement. L'autre jeu attendu est Super Mario Land 3, que les Américains appellent aussi Wario Land. C'est en effet l'ennemi de Mario dans Super Mario Land 2, qui est le héros du troisième volet. La cartouche fait 4 MB, et vous vous doutez bien que l'esprit est rigoureusement identique à ce que nous connaissons déjà sur Game Boy, dans la série Mario. On attend ces deux jeux pour noël.



NEWS

NINTENDO SHOW

SPECIAL GAME BOY

speedy gonzales

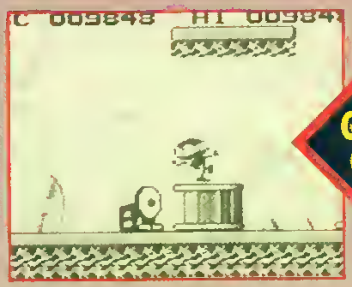
GAME BOY SUNSOFT

La lutte est âpre entre les Tiny Toons et les Looney Toons. Sunsoft continue sa série d'adoptations avec la petite souris mexicaine, dont le cri est même connu au Japon ("Arriba"). Speedy fonce, comme à son habitude, dans un jeu de plates-farmes dont le but est simple : trouver le maximum de morceaux de fromage ! Le jeu est attendu pour novembre.



ZOOL

GAME BOY GREMLIN

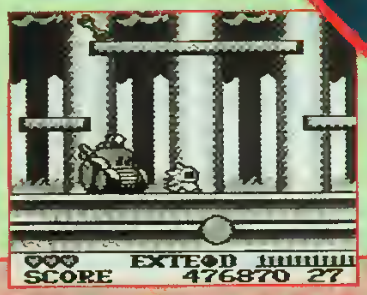


Une excellente adaptation de Zool sur Game Boy était présentée par Infocom pour Gremlin Software, au salon. Même si le sprite du héros aux yeux globuleux paraît un peu petit, son animation est fluide et ses mouvements hilarants. Les développeurs font des prouesses sur Game Boy, car les décors sont fouillés et les scrollings multidirectionnels époustouflants de vitesse. Ce superbe jeu de plates-formes est annoncé pour décembre.

Bubble Bobble Junior

GAME BOY TAITO

Une bonne surprise pour les possesseurs de Game Boy ! C'est un épisode original de Bubble Bobble qui vient de sortir au Japon, et qui était présenté par Taito au salon. Alors que Bubble Bobble et Parasol Star sont disponibles (mais où est passé Rainbow Island ?), c'est une versian plates-formes de Bubble Bobble qui va enchanter les accros de la saga. On contrôle toujours Bub qui crache des bulles partout, et même si le principe du jeu est modifié, l'ambiance est toujours aussi rigolote. 2 MB de bulles remplis de bonus et de salles secrètes.



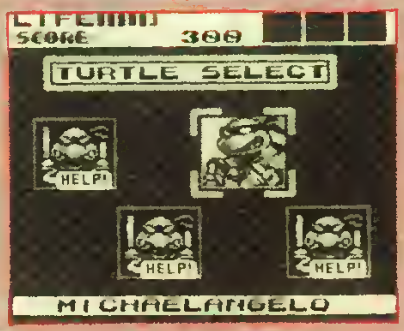


Tiny Toons 2 TMNT 3

GAME BOY KONAMI

Tir groupé pour Konami sur Game Boy puisque deux titres phares sont annoncés pour novembre. Le premier est la suite des Tiny Toons qui sera aussi beau et rigolo mais deux fois plus dur et plus long aux dires des développeurs.

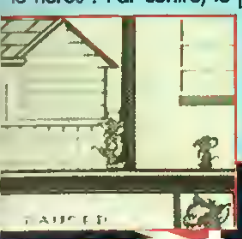
Heureusement pour ceux qui avaient trouvé le premier volet trop facile. Une version du futur hit SFC "TMNT Mutant Warriors" est aussi en préparation sous le nom de TMNT3. On pourra y jouer à un mode Story et un mode Versus.

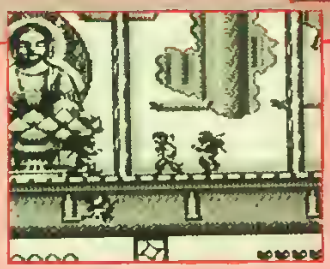


TOM ET JERRY 2

GAME BOY HI TECH

Les deux compères de cortoon inséparables se plaisaient bien sur Game Boy, d'où un retour en fanfore prévu pour octobre. Cette fois, c'est Tom le héros ! Par contre, le jeu est toujours axé sur les plates-formes et les poursuites. Du même niveau technique que son prédécesseur, on ne s'attend pas à du grand art de la part de Hi Tech, qui présentait tout de même une version quasi-définitive rigolote de Tom et Jerry 2. Wait and see !

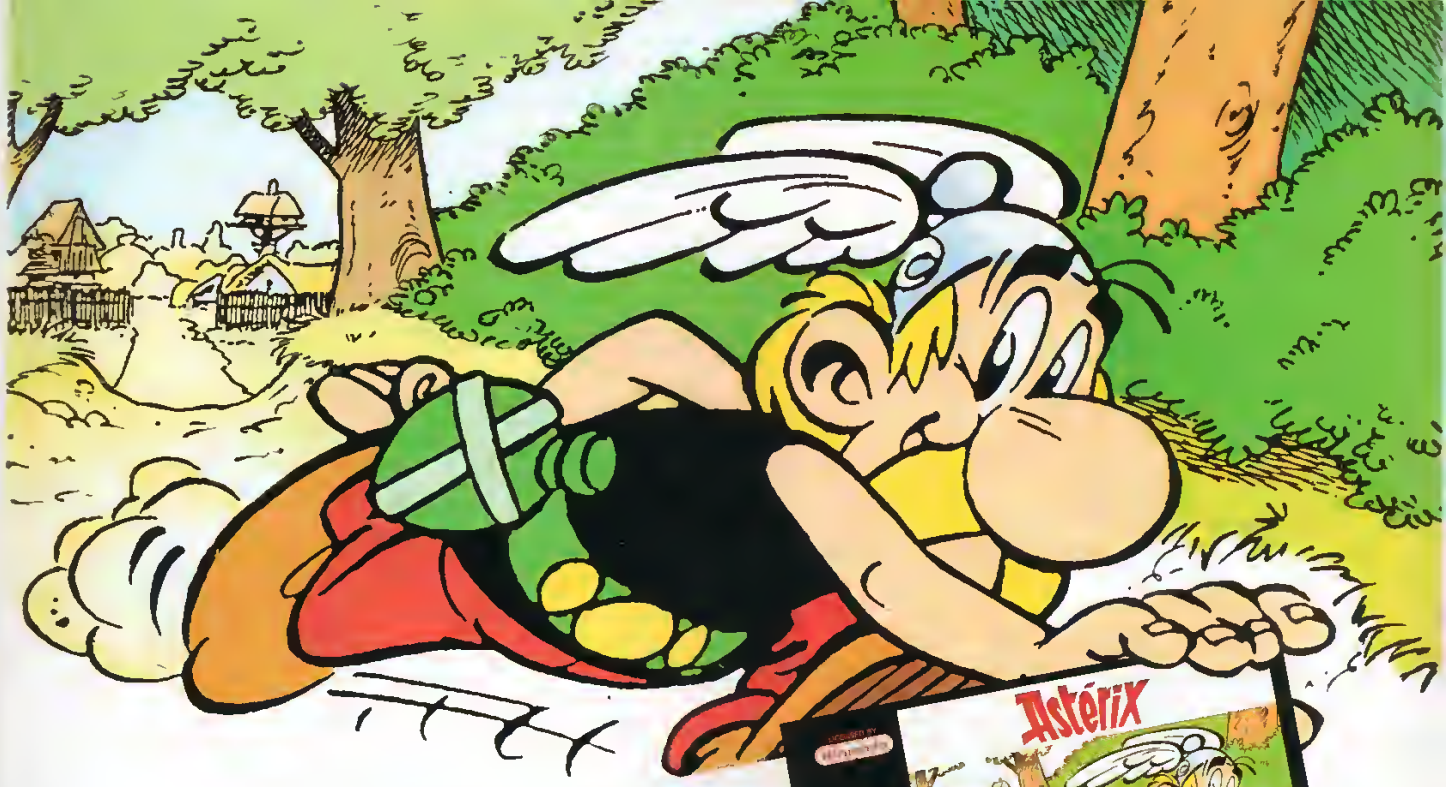




Ninja Spirit

GAME BOY IREM

Ce jeu d'actian est cannu des possesseurs de PC Engine, et pramet une belle adaptatian sur Game Bay tant les graphismes ant été travaillés. Vaus dirigez un Ninja aux multiples pauvairs magiques (dont le célèbre dédoublement de persannalité !), qui dait progresser dans un dédale de niveaux en vue de prafil. Un jeu de baston aux katana, qui est prévu pour navembre.





© 1993 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ/GOSCINNY-UDERZO

VA-Y AVOIR DE LA BAGARRE !

INFORMATIONS au

36 15
Astérix
ou
36 68 30 20*
*(2,19 F La minute)

INFOGRAMES

Je désire recevoir gratuitement une documentation concernant le produit Astérix

GB ❑ NES ❑ SNES ❑

Nom

Adresse

Code postal

Ville

Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 43

NEWS

NINTENDO SHOW

SPECIAL CAPCOM



Le stand Capcom était aussi l'une des attractions du salon puisque d'excellents jeux y étaient présentés. C'est évidemment Megaman qui faisait vibrer les foules avec une nouvelle version Game Boy, NES et surtout SFC. Pas de clichés malheureusement de Rockman Soccer (Megaman Soccer, Rockman étant le nom japonais de Megaman), une simulation de foot sur SFC basée sur le personnage et le monde de Megaman. Ce jeu de 12 MB est annoncé pour janvier 94. N'oublions pas Duck Tales 2 présenté sur NES et Game Boy, ainsi que les deux produits Disney sur SFC : Goof Troop et le sublime Aladdin.









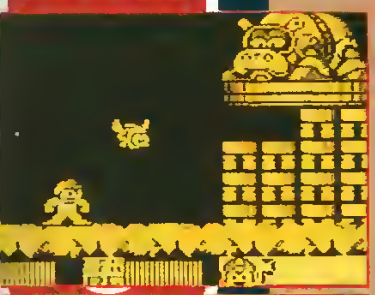
ALADDIN

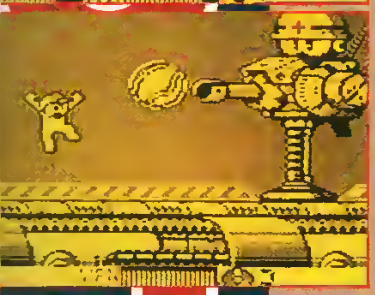
Sept niveaux de rêves sont prévus pour novembre dans une cartouche de 12 MB. Les personnages et les décors du jeu sont évidemment issus du dessin animé de Walt Disney, et répondent au même nom. Prévu pour novembre, ce gigantesque jeu de plates-formes et de combats met en scène Aladdin, qui évolue dans des décors dignes du dessin animé. Un jeu à licence, qui fera du bruit lors de sa sortie.

SFC CAPCOM



MEGAMAN 4





Pas de grande originalité dans cette version, puisque les boss sont les meilleurs des versions 4 et 5 de la NES. Cette fois, Megaman sera aidé dans sa lutte contre le Dr Willy par trois copains cybernétiques : Rush le chien, Flip Top et Beat l'oiseau. Les graphismes sont toujours aussi bons, et les Napalm Man ou autre Pharaoh Man toujours aussi ardus à vaincre. Cette cartouche fera 4 MB (si, si !) et est prévue pour courant octobre.

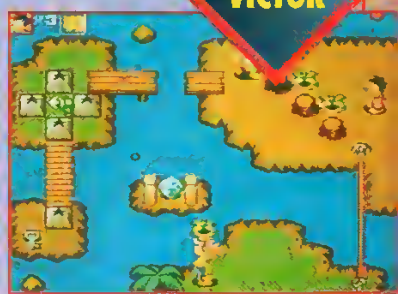
GAME BOY CAPCOM



GOOF TROOP

Très proche du désormais populaire 7th Guest, ce jeu propose un nouveau style d'aventure autant mystique que réaliste, sur Mega CD. Grâce à la compression de données, le joueur assiste, médusé, à la visite des lieux du jeu en temps réel, comme au cinéma. Tout est présenté comme si vous étiez le héros en train de visiter, et ce qui apparaît à l'écran est ce que le héros voit directement. C'est beau, c'est fluide et c'est prenant. Le thème est celui de la maison hantée, et il s'agit de résoudre des énigmes logiques pour progresser. Un jeu attendu, à mi-chemin entre la réalité virtuelle et le full motion vidéo.

MEGA CD VICTOR



TELEX TELEX

Ça y est enfin! Le mythique et génial Donkey Kong va enfin être adapté sur Game Boy. Ce classique est prévu dans le courant de l'année 94.

TELEX TELEX

MEGA MAN 6

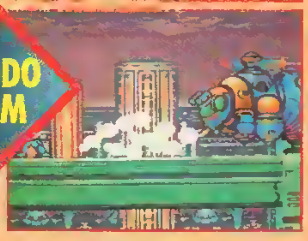
Le sixième volet de la saga Megaman sur NES (je devrais dire de Rockman World sur Famicom !) est prévu pour novembre. Il constitue un événement car un concours, basé sur la création de nouveaux robots masters, a été lancé au Japon. Les personnages les plus originaux ont été choisis pour figurer dans le jeu. On retrouve donc 4 MB (plus sauvegarde) de plates-formes toujours plus dingues avec des boss originaux. En France, il faudra attendre que Megaman 5 sorte...

NINTENDO CAPCOM



Mégaman X







Les shoot-them-up classiques ne sont ni nombreux, ni des réussites sur Mega CD, et Victor risque bien de casser la baroque avec ce jeu à scrolling horizontal qui est superbe graphiquement, mais aussi très attractif. Vous êtes Rami, une Bunny-Girl blonde juchée sur un petit dinosoure, et vous avez décidé de voyager dans le monde entier. Le problème est que le monde est peuplé d'être malfaisonts voulant à tout prix la peau de Romi. Les scrollings sont fluides, les couleurs superbes, et la musique grandiose (et symphonique). A noter que ce jeu risque aussi de s'appeler Keio Flying Squadron lors de sa sortie, lorsque vous lirez ces lignes.

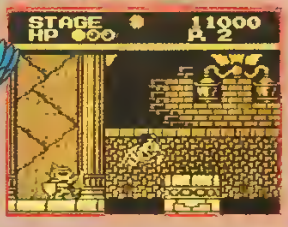
SFC CAPCOM

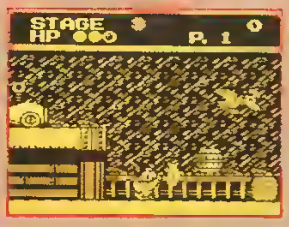
DUCK TALES 2



Depuis juillet dernier, les premières classes et business classes des avions de la Japan Air Lines proposent à leurs voyageurs la possibilité de jouer à la Megadrive. L'engin s'appelle le Megaget et consiste, en fait, en une Megadrive compacte se présentant exactement comme une Game Gear. L'écran est LCD et placé sur l'accoudoir du fauteuil. Les voyageurs peuvent amener leurs propres cartouches, mais la Japan Air Lines est en train de concevoir six jeux originaux que vous ne pourrez tester que d'une seule manière : en prenant l'avion vers le Japon!





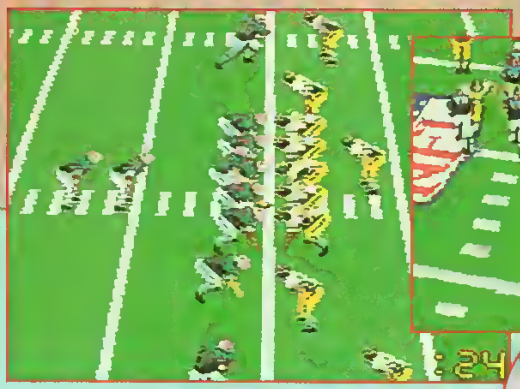


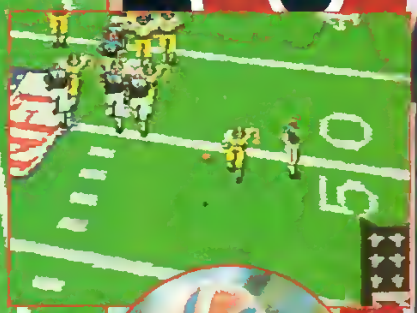
NINTENDO SHOW

SPECIAL KONAMI

NFL FOOTBALL

SFC KONAMI







C'est le mode 7 qui est à l'honneur, dans cette simulation de football américain agréée NFL (la ligue américaine). La vue est latérale et isométrique, mais tourne autour de l'action, ce qui donne des effets de réalisme impressionnants. Les 28 équipes de la saison 92/93 sont présentes sous leurs vrais noms, et leur bannière d'origine et les options sont naturellement très nombreuses : conditions atmosphériques, durée des matchs, mode Versus, championnat, etc... Le jeux sera sorti au Japon (8 MB) lorsque vous lirez ces lignes.

NEWS

NINTENDO SHOW

SPECIAL KONAMI

Le stand Konami était impressionnant par sa présentation, mais la foule constamment attardée autour ne trompait personne : c'étaient les jeux présentés qui étaient impressionnants, pas la publicité faite autour. Imaginez le désarroi du joueur soucieux de découvrir les nouveaux jeux ! Et même si les jeux présentés étaient à peu près tous des suites, sur SFC et Game Boy, ils ont rendu tous la moitié du salon ! Alors que choisir, entre une partie de Goemon Fight 2, de Twin Bee 2, de TMNT Mutant Warriors, de Lethal Enforcer ou de NFL Football, que faire sinon tout tester pendant des heures ? C'est le difficile boulot d'un envoyé spécial au Japon ! A noter qu'une pré-version SFC du hit d'arcade Sunset Riders était aussi présentée.

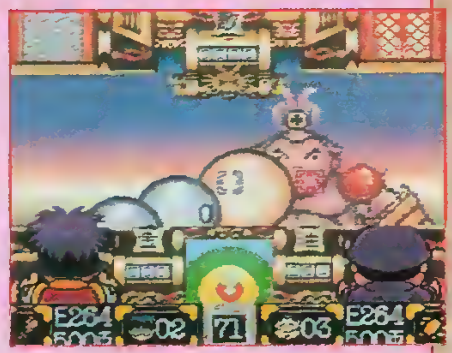


Goëmon Fight 2

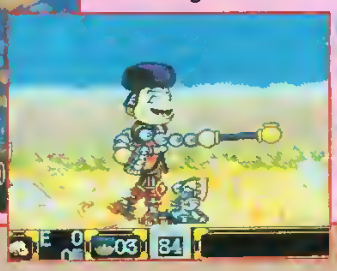


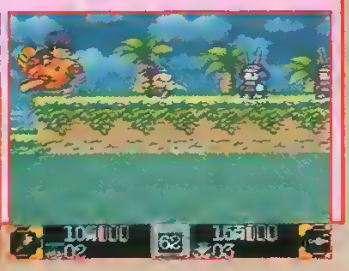
SFC KONAMI

Goemon Fight (connu en dehors du Japon sous le nom de "Mystical Ninja") est un des meilleurs jeux de Konami, et c'est certainement pour cette raison que la suite risque d'être le hit de Noël, au Japon, sur SFC. Toujours jouable à deux joueurs simultanément, il est possible de choisir son personnage parmi trois : Goemon, Ebisumaru et Sasure. Le jeu reprend le principe du premier volet, c'est-à-dire l'éclectisme des scènes d'action. On passe allègrement d'une vue 3D isométrique avec recherche de bonus et baston, au shoot-them-up en vue de profil, en passant par des scènes de tir en 3D, des niveaux de plates-formes en vue de profil, etc... Quelques nouveautés apparaissent, comme celle où Goemon est transformé en Gulliver sur patins-à-roulettes, qui écrase les minuscules maisons d'une ville dans le plus pur style King of The Monsters. La cartouche de 16 MB (avec une pile de sauvegarde) est prévue pour décembre et proposera des bruitages digitalisés complètement dingues.









TWIN BEE

Rain Boww Bell Aventure

SFC KONAMI

"Geno, Geno !", le cri de ralliement des petites abeilles jumelles (les Twin Bee) vous rappellera sans doute de joyeux sauvenirs. Après un shoot-them-up haut en couleurs et en loufoqueries, les développeurs ont poussé leur imagination encore plus loin dans le délire graphique et ludique. Cette fois, c'est un jeu de plates-formes en vue de profil qui met en scène une ou deux abeilles (simultanément) contre les méfaits d'un scientifique fou ayant mis ou point des abeilles mutantes. De l'action prenante et étourdissante attendait les nombreux fans au stand Konami. Ils ont pu y tester les super sauts et les super punch (selon l'état des jauges correspondantes) des héros du jeux. La cartouche de 8 MB est prévue pour décembre.



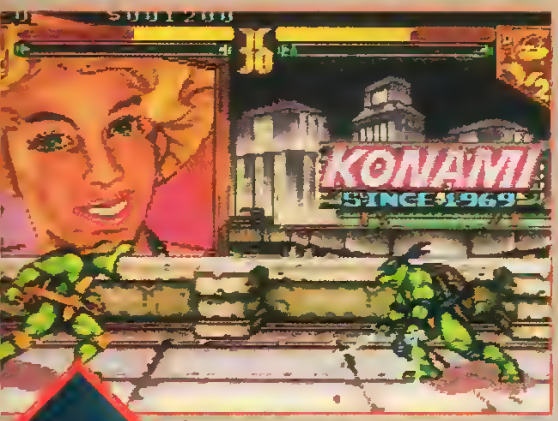


TELEX TELEX

World Heroes 2 est, d'ares et déjà, prévu sur Super Famicom, et ce sont les spécialistes de l'adaptation des jeux Néo-Géo sur SFC qui s'en chargent, à savoir Takara. 24 MB de sueur et de sang !

TELEX TELEX

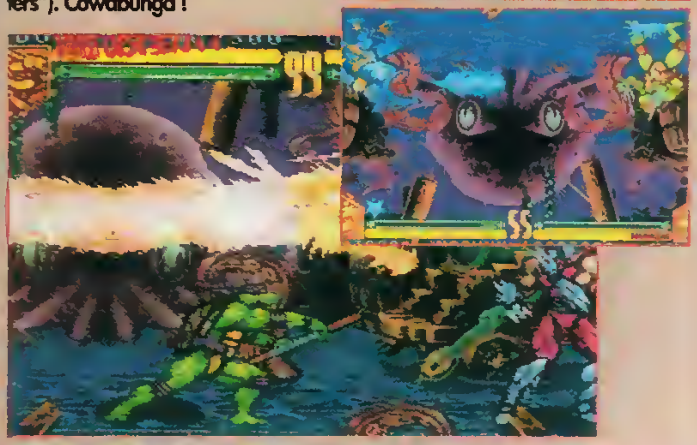
Teenage mutant ninja turtles
MUTANT WARRIORS



SFC KONAMI

Pour rallier les amateurs des célèbres tortues, aux amateurs de cambats en made Versus, Konami nous propose ni plus ni moins un remake de Street Fighter II, mettant en scène les héros des films bien connus. Même si la version présentée au salon n'en était qu'à 60 % de sa réalisation, les 10 niveaux auxquels ont pu jouer les visiteurs du stand Konami, étaient des plus somptueux (il en est prévu d'autres). Il est possible de jouer en mode Versus, en mode Tournoi ou encore en mode Story avec une progression similaire au premier épisode sur SFC (on choisit son stage via la chaîne de télé Channel 6 Satellite). En mode Versus, il est possible de choisir parmi Leonardo, Donatello, Raphael et Michaelangelo, mais aussi de jouer un boss comme Armaggon (un poisson cracheur de Fireball), War (un dragon aux griffes impressionnantes), Chrome Dome (un samouraï cybernétique), Rat King, ou encore le terrible Cyber Shredder himself ! Les coups sont nombreux, ainsi que les coups spéciaux et surtout les Finishing Move, tout droit issus de Mortal Kombat. Cette cartouche explosive de 16 MB est prévue pour novembre au Japon, et décembre aux Etats-Unis (sous le nom de "TMNT Tournament Fighters"). Cowabunga !





LETHAL ENFORCERS

SFC KONAMI

Ce jeu d'arcade, bien connu des amateurs de tir, est en voie d'adaptation sur SFC sur une cartouche de 16 MB. On ne sait pas encore si Konami sortira son propre pistolet (qui serait appelé "The Justifier") ou fera en sorte que l'on puisse jouer avec un Super Scope. Par contre, on sait que le jeu comporte toutes les scènes digitalisées de la version originale. Et les graphismes s'annancent bien plus beaux et fins que ceux de la version Megadrive. Sortie prévue pour décembre 93.





200 CONSOLES et CARTOUCHES DE JEUX
A GAGNER !

Des consoles :
- **MEGA CD2 de SEGA**
- **SUPER NINTENDO**
- **NEO GEO**


La nouvelle MEGA CD2 de SEGA

Joue et gagne en appelant le

36.68.10.39

Des cartouches de jeux ***JURASSIC PARK*** (tous modèles), tous les jours sur le **3615** 7SUR 7

3615 7SUR7

MEPROCOM - Taxation : 2,19 F/mn pour les appels en 36 68 et pour le 3615 code 7 SUR 7.

1 MEGADRIVE

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

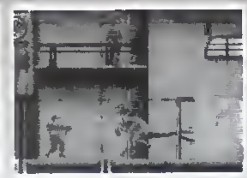
Le Mégavidéo Show

Plus de 20 titres présentés su
cassette vidé
GRATUI
pour 600 F d'acha
(offre non cumulab

LE TOP 5 MICROMANIA



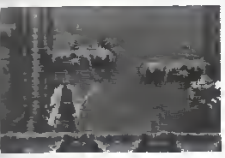
MORTAL KOMBAT
ine conversion admirable du fameux eu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



JURASSIC PARK
Un jeu aux graphismes époustouflants et à l'action à la hauteur du film. Le jeu de déroule de manière différente suivant le personnage de l'histoire que vous avez decidé d'incarner !

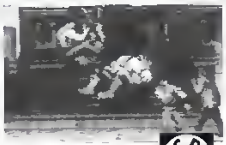


JUNGLE STRIKE
La suite de Desert Strike mais complètement différente : 50 missions, 9 campagnes, 3 moyens de destruction en plus. Un vrai régal ! !



X MEN
Un jeu réunissant les héros des Marvel Comics ayant tous des pouvoirs fantastiques Vous choisissez un des
ros et combattez des mutants ayont mol tourné !

FINAL FIGHT
Entrez dons la peau de Haggar, de Cody ou de Guy, battez vous a mains nues ou saisissez une barre d'acier et reprenez Metro City ou gang Mad Gear !

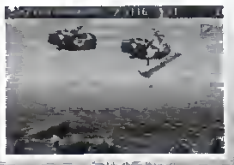


CD ROM

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



STREET FIGHTER 2
12 combattants à votre service dans cette cartouche de 24 megas! Vous pourrez choisir aussi les Boss! Un jeu incontournable d'une qualité parfaite



SHINOBI 3
Dans ce 3e épisode, il faudra grimper, surfer et chevaucher un bel étalon pour échapper et terrasser les plus Gros Boss jamais vu.



DUNE
l'entez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux

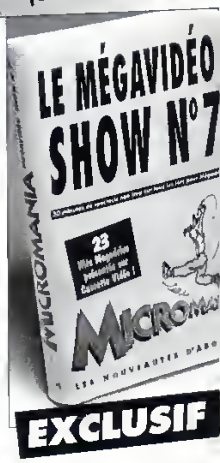
CD ROM

jeu interactif spécialement développé pour votre MEGA CD et qui utilise toutes les capacités de ce nouveau lecteur .



CD ROM

THUNDERHAWK
Aux commandes de votre hélicoptère, vous allez devoir vous battre dans tous les coins du globe !



EXCLUSIF

LES JEUX D'ACTION



Shining Force
a suite de Shining in the Darkness un jeu d'aventure stratege élément Vous reunissez autour de vous des guerriers pour combattre Darksol qui a main-mise sur Runefaust une merveilleuse contree!



NEW

Rocket Knight
Un superbe jeu d'aventure action dans lequel vous devez ramener votre fiancee retenue dans un chateau Différents mondes, des armes diverses un jeu de grande qualite par l'editeur Konami



Flashback
Un scenario d enfer une bande son digne de celle d'un Film, une action ininterrompue, de superbes actions animées Un jeu d'aventure a ne rater sous aucun prétexte!

LES JEUX DE SIMULATION



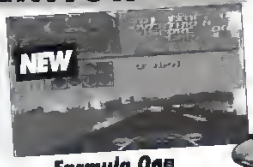
NEW

NHLPA Hockey 94
NL Hockey 94 c'est un des premiers jeux Electronic Arts pour 4 joueurs La vitesse du jeu est 25 % superieure a l'edition 93 les graphismes sont plus beaux. Contrôler le gardien et vos adversaires !



NEW

Mig Fulcrum
Prenez les commandes du plus redoutable avion de chasse moderne et envolez vous pour de multiples missions avec ce simulateur qui vous permettra de vous surpasser dans l'art du pilotage guerrier !



NEW

Formula One
Vous aimez Prost Alesi et tous les autres C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One et la ! Seul ou à 2 en ecran splitté il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ de tous les différents Grands Prix.

Achetez Street et bénéficiez de manette* spéciale



Street Fighter 2 Megadrive



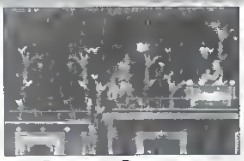
Sega Pad - 6 boutons

LES JEUX MEGA CD

CD ROM



NightTrap
Un jeu d'aventure a l'action video et audio et uninterrompue Vous vous croyez au cinéma et vous allez pouvoir participer pendant des heures a un jeu passionnant !



Batman Returns
La version Mega CD de ce Hit vous propose une arcade comprenant une course poursuite en Batmobile et Batskiboat ainsi qu'une partie plateforme ! Le tout egrenente d'effets speciaux et d'une musique CD



Ecco leDauphin
La version CD de ce Hit vous fait bénéficier de graphismes supers et d'une musique extra ordinaire ! Vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffes de pieges 25 niveaux immenses et dangereux !!



Wonderdog
Vous dirigez Wonderboy, un gentil chien aux pouvoirs extraordinaires il peut rester en levitation, projeter des etoiles sur ses ennemis, utiliser des objets magiques ! Un plateforme aux superbes graphismes !



Hook
Partez a la recherche du Capitaine Crochet Graphismes somptueux, musique symphonique, une fee Clochette plus vraie que nature, des boss des fin de niveau tous plus fetes les uns que les autres. En un mot, un jeu démonial !



Jaguar XJ220
La premiere course de voiture s
Sur différents circuits et sous dive
climatiques, vous allez pilotez vo
avec comme objectif de finir dans le
... dans un premier temps !

NOUVEAU Le Méga CD II + Road Avenger 1990F



Le Mega CD II est compatible avec la Mégadrive n
et la Mégadrive n° 2

La Mégadrive 2 895F

NEW

+ 3 jeux (Revenge of Shinabi, Street of Rage, Golden Axe)
+ 2 manettes

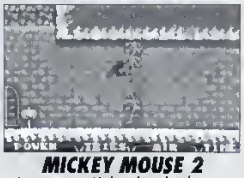
.ES NOUVEAUTES D'ABORD !

GAMEGEAR 2

LE TOP 5 MICROMANIA



MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu vrieo ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



MICKEY MOUSE 2
Accompagnez Mickey dans des chateaux hantes en ruines, des cavernes sombres, une forêt enchantee et un magasin de jouet pour retablir la joie dans le monde de Mickey



SONIC 2
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien. Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!

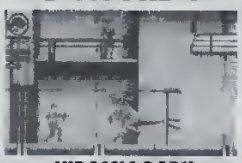


STREET OF RAGE 2
Une guerre totale afin de sauver la ville. 3 combattants, possibilite de jouer à 2 simultanement, une multitude de coups



GLOBAL GLADIATOR
Arme d'un pistolet a glue vous n'aurez pas le temps de souffler a nettoyer la terre de ses cochoneries polluantes.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

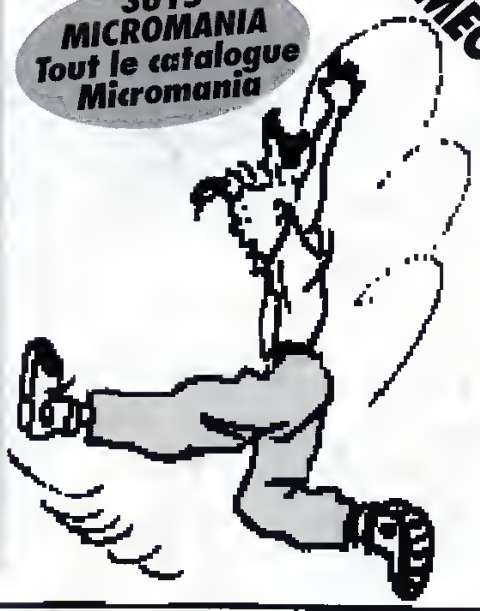


JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent avec 4 armes seulement, vous devez reparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pos



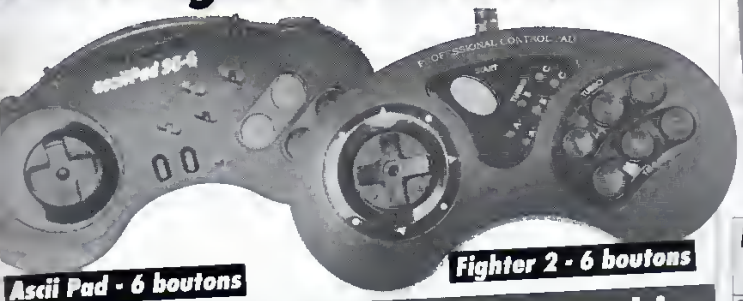
DESERT STRIKE
Pilotez votre Apache Ah 64 lors d'une attaque furtive contre un dictateur impitoyable Volez a la rescousse de prisonniers de guerre en detruisant des Scud, des chars, et autres armements devastateurs.

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue Micromania



Génial !!!

Fighter 2' chez MICROMANIA
50% de réduction sur une Street Fighter 2 six boutons



Réservez votre STREET FIGHTER 2 Megadrive chez Micromania et recevez GRATUITEMENT un superbe autocollant Street Fighter 2 !

Au choix parmi les 3 manettes présentées. Offre valable pendant 1 mois après l'achat de votre jeu et dans la limite des stocks disponibles.

MICROMANIA



La Gamegear +Columns 595 F

La Gamegear + 4 jeux (Smash Tennis, Columns 2, Penalty Kick Out, Rolly Challenge) 795 F

Les Promotions Gamegear

Super off Rood	~~269F~~	149F
Shinobi	~~269F~~	149F
Simpson's	~~269F~~	149F
Alien Syndrome	~~269F~~	149F
dragon Crystal	~~269F~~	149F

LES JEUX DE PLATEFORME



Superman
Lois Lane a ete kidnappee par l'horrible Braniac. Soyez Superman et volez au secours de la belle en danger a travers 5 niveaux plus meurtries les uns que les autres !



Ecca le Dauphin
Une tempete mysterieuse a eparpille votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffes de pieges

Les Promotions Mégadrive

egalomania	~~399F~~	199F	Leoder. Goolf	~~399F~~	199F
unset Riders	~~399F~~	199F	Battle Toads	~~399F~~	299F
emmings	~~399F~~	199F	Batman Returns	~~399F~~	199F
peedball 2	~~399F~~	199F	Two Crudesdudes	~~399F~~	199F
omic Runner	~~399F~~	199F	Strider 2	~~399F~~	299F
atman Revenge	~~399F~~	199F	Ball Jacks	~~399F~~	249F

Accessoire Megadrive



LES SIMULATIONS DE SPORT



WWF Steel Cage
Tous les coups et toutes les prises du catch coup de la corde a linge, coups de caude, plaquages, coups de pieds tombes!



World Cup Soccer
Choisissez vos equipes parmi les 24 meilleures du monde et participez au tournoi de Coupe du Monde.

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo !
Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.
Tél. Vente par Correspondance (16) 92 94 36 00 (Ouvert de 8 h à 19 h)

NOUVEAU **Micromania Lille V2**	**Tél. 20 05 57 58**	Micromania Velizy 2	Tél. 34 65 32 91
Micromania Champs-Elysées	Tél. 42 56 04 13	Micromania La Défense	Tél. 47 73 53 23
Micromania Forum des Halles	Tél. 45 08 15 78	Micromania Nice	Tél. 93 62 01 14
Micromania Rosny 2	Tél. 48 54 73 07	Micromania Lyon	Tél. 78 60 78 82

IMPORTANT Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur [illegible] MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania

La Super Nintendo 990F
+ Mario All Stars + 1 Manette

Le Supervidéo Show
Plus de 20 titres Super Nintendo présentés sur cassette vidéo
GRATUIT
pour 600 F d'achat (offre non cumulable)

LE TOP 5 MICROMANIA



MORTAL KOMBAT
conversion admirable du fameux d'arcade. Le jeu de bastan le plus olent de l'histoire du jeu video ! oisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



ALIEN 3
Trouvez les prisonniers a temps avant qu'ils ne soient contaminés! Eliminez l'alien pondeuse et explorez les conduits d'aération dans 3 missions aux 3 niveaux de difficulte.



TECMO BASKETBALL
Les 27 equipes de la NBA reunies dans ce jeu a 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo



TINY TOON
Retrouvez vos heros de dessins animés dans des aventures geniales, humoristiques, et passionnantes

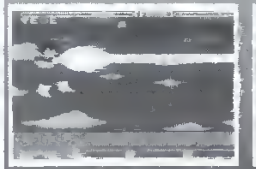


POCKY ET ROCKY
Six niveaux d'action/ shoot'em up où dans un scrolling multi-directionnel une ribambelle d'ennemis délirants (citrouilles, grenouilles, fantômes..) ne vous laisseront aucun répit.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



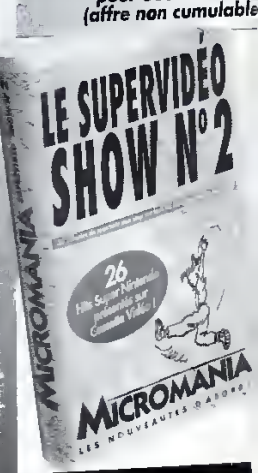




DRAGON BALL Z 2
Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour 1 ou 2 joueurs. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !



MARIO ALL STARS
4 jeux avec Mario ! Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, tous 3 issus de la NES, et Super Mario Bros : the Lost Levels, un titre inédit.

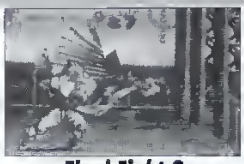


SUPER !

LES JEUX D'ARCADE



Ranma 1/2 n° 2
s le dessin anime, voici le jeu pour 1 ou eurs . Participez a des combats hilarants ilirants dans la peaux de 10 combattants ous plus fous les uns que les autres !



Final Fight 2
Dans cette suite du fameux Final Fight N1, 2 combattants nouveaux Carlos et Maki. Attention cette fois vous pourrez jouer à 2 De la meilleure baston !



Goaf Traap
Un jeu de labyrinthe ou vous incarnez le célebre Goofy. Vous devez partir a la recherche de Pete et Pi, kidnappes par un groupe de pirates.

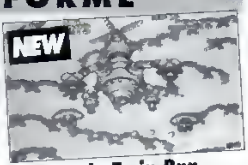
LES JEUX DE PLATEFORME



Caal Spot
ieu d'action plateformes ou il faut avoir des reflexes d'enfer! graphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde !



Mr Nutz
L'écureuil aux baskets et a la casquette est un hit made in France. Dans ce jeu haut en couleur, vous allez devoir traverser, sauter et grimper de multiples niveaux superbes



Pap'n Twin Bee
Vous devez arrêter le professeur Mardock et son armee dans sa folie. Vous incarnez Twinbee ou sa soeur, Winbee dans une aventure passionnante pour 1 ou 2 joueurs

LES JEUX DE SPORT



Blanco Rugby
Participez seul ou a 2 a des matches mblables contre l'une des 16 equipes nues les meilleures du monde. Melees, groupements, touches, plaquages ...



Cantana Football
64 equipes differentes, un championnat international, des match amicaux, la possibilite de jouer en salle ou en exterieur !



Nigel Mansell
Une superbe simulation de F1. 16 circuits internationaux au choix. La possibilite de regler votre voiture comme les pros ailerons, pneus, boite de vitesse

Les Promotions Super Nintendo

Out of this World	~~499F~~	399F
First Samourai	~~499F~~	399F
Super Kick Off	~~489F~~	349F
Mech Warrior	~~499F~~	399F
Axelay	~~499F~~	399F
Tazmania	~~499F~~	399F
L'arme Fatale 3	~~449F~~	399F
Kawasaki Caribean	~~499F~~	399F
Wolfchild	~~499F~~	399F
Populous	~~489F~~	349F
Shadow Run	~~599F~~	499F
Brawl Brothers	~~599F~~	499F
Best of Best Karate	~~549F~~	449F

49F pour l'achat d'1 jeu GRATUIT pour l'achat de 2 jeux



AD 29
L'adaptateur pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française.

MICROMANIA vous des Dinosaures avec l'achat sur Super



Jurassic Park Super Nintendo



* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

La Manette seule 99F



Remote Controller + Manette
Super Nintendo
Découvrez de nouvelles sensations de liberté avec le nouveau Remote Controller qui vous permettra de jouer parfaitement a une distance de 6 metres et qui possede toutes les fonctions des meilleurs Control Pad. Parfaitement conseille aux exates du Control Pad

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo !
Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

NOUVEAU **Tél. Vente par Correspondance (16) 92 94 36 00 (Ouvert de 8 heures à 19 heures)**

Micromania Lille V2	**Tél. 20 05 57 58**	Micromania Velizy 2	Tél. 34 65 32 91
Micromania Champs-Elysées	Tél. 42 56 04 13	Micromania La Défense	Tél. 47 73 53 23
Micromania Forum des Halles	Tél. 45 08 15 78	Micromania Nice	Tél. 93 62 01 14
Micromania Rosny 2	Tél. 48 54 73 07	Micromania Lyon	Tél. 78 60 78 82

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une selection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilite, tapez 3615 MICROMANIA ou telephonez à votre magasin Micromania. **IMPORTANT** : Quelques cartouches de cette page fonctionnent avec l'adaptateur AD 29. Renseignez-vous auprès de votre magasin.

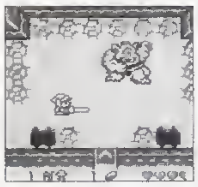
ES NOUVEAUTES D'ABORD !

GAME BOY 4

LE TOP 5 MICROMANIA



MORTAL KOMBAT
e conversion admirable du fameux jeu arcade. Le jeu de baston le plus violent e l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 s 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



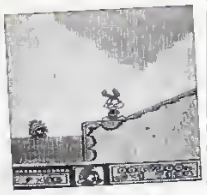
LEGEND OF ZELDA
La version gameboy d'un classique. Vous incarnez Link et devez vous echapper de l'île Koholint pour rejoindre votre patrie Hyrule



ASTERIX
Retrouvez nos irreductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme qui va concurrencer sans nul doute super marioland



SUPER MARIOLAND 2
Le terrible Wario est de nouveau passe a l'attaque. Mario devra reunir les 6 Medaillons d'Or, chacun dissimules dans 6 mondes delirants jusqu'a l'ultime combat !



TINY TOON
Retrouvez vos heros de dessins animes dans des aventures geniales, humoristiques, et passionnantes

3615 MICROMANIA ! Tout le catalogue Micromania



Les accessoires Super Nintendo

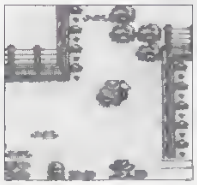


Programpad
premier Control Pad programmable incluant mouvements speciaux preprogrammables

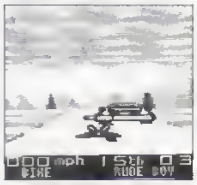


ASCII Pad
La qualite ASCIWARE au service de votre Super Nintendo Réglage, slow motion, tir automatique 20 coups/seconde et plus toutes les caracteristiques de Control Pad d'origine

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



JURASSIC PARK
5 niveaux de jeu d'arcade vous attendent : avec 4 armes seulement, vous devez reparer les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'echappent pas



ROAD RASH
Une course de motos speciale où tous les coups sont permis. Donnez des coups de pied ou poussez votre adversaire a plus de 200km/h!!! Esquivez les taches d'huile, les vaches et autres voitures sur la route

offre* les tatouages de JURASSIC PARK du jeu JURASSIC PARK Nintendo ou Game Boy !

MICROMANIA

RESERVEZ votre JURASSIC PARK chez MICROMANIA et recevez GRATUITEMENT la Casquette JURASSIC PARK OCEAN

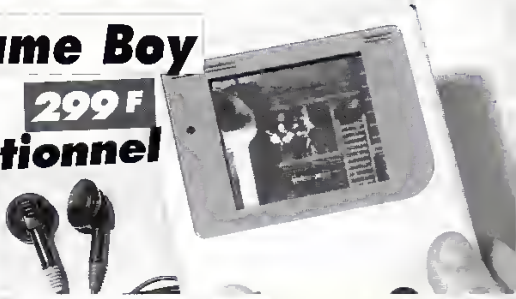




La Game Boy

299 F

Prix exceptionnel



Les Promotions Game Boy

Kung Fu Kid	99F
R Type	99F
Boulder Dash	99F
Princess Blobett	99F
Castlevania	99F
Choplifter 2	99F
WWF Super Stars 2	99F
Marble Madness	99F
Ballon Kid	99F
Gauntlet 2	99F
Burge Time De Luxe	99F

AVENTURE/ACTION



Indy 4
Partez à la conquete du Sacre Graal sur 6 niveaux : le train, les catacombes, le chateau de Brunwald... Une action truffée de pièges et d'ennemis



Final Fantasy 3
Après le 1 et le 2, voici le dernier volet de la trilogie. A vous de voyager dans le passe, le present et le futur dans une bataille épique contre le temps et l'espace.

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions



*Sauf sur les Consoles. Remise différé. Carte envoyee par courrier

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres	PRIX
rticipation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Precisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par téléphone 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00
(Ouvert de 8 h à 19 h)

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

èglement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

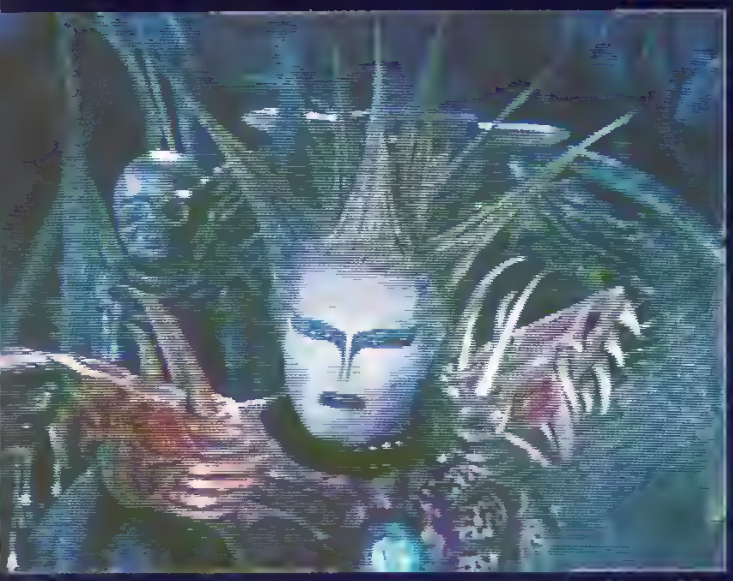
ntourez votre ordinateur de jeux. ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

Game Boy et Super Nintendo sont des marques déposées de Nintendo France

dossier

LASERACTIVE

PIONEER AU CARREFO



On vous l'avait annoncée, voici enfin la bête! Un lecteur de CDV Pioneer de la plus belle espèce. Un CDV, c'est un lecteur de disques laser vidéo. L'avantage de tels films, c'est qu'en général, ils possèdent une qualité d'images quasi-parfaite, et en plus de ça, le son est digital et stéréo! Il ne vous manque que le grand écran, et c'est le cinéma à la maison! Mais ce lecteur de CDV ne se contente pas de vous passer des films. Nous ne nous appelons pas "CDV Magazine", ou encore "Les Années Laser", et une machine de cette espèce ne nous intéresserait pas s'il n'y avait pas un arrière-plan de jeux vidéo.

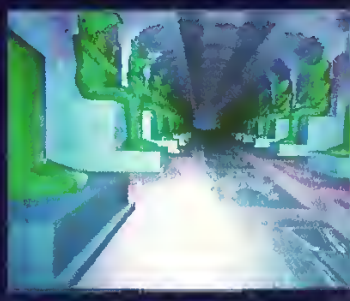
SEGA, NEC, PIONEER: LE CHOC DES TITANS!

La particularité de cette nouvelle machine, c'est qu'elle associe plusieurs technologies d'horizons différents. Hormis les CDV, il est possible de passer ses CD audio sans aucun problème, mais la grande nouveauté, c'est que la machine est compatible NEC (HuCard et CD) et SEGA (Megadrive et Mega CD)! A l'aide de deux modules venant s'insérer à l'intérieur de la machine, il devient alors possible de passer ses cartes, ses cartouches ou bien encore ses CD ROM! Mais attention, le Pioneer est une machine pour l'instant exclusivement japonaise. C'est-à-dire que les seuls jeux qu'elle accepte doivent être aussi japonais! Même les CD ROM doivent être NTSC (la norme vidéo japonaise et américaine). De ce fait, les jeux Mega CD français ne passent pas sur la machine, ni même les américains, pour les mêmes raisons qu'entre Mega CD japonais et Sega CD US. Même l'adaptateur Pro CD X ne peut rien y faire. Méfiez-vous donc, si cette machine vous intéresse, de ce léger détail. Pour les CDV, vous ne pourrez prendre que des formats NTSC, alors que le format standard français pour la vidéo laser est le PAL (et non pas le SECAM!).



LA PIONEER AUX JAPONAIS!

Cela vous laisse, pour ce qui est des films, une très grande palette de choix, puisque pour la vidéo la machine accepte le format US. Mais de ce fait, tous vos films seront en VO (le système Close Captioned de sous-titrage aurait pu faciliter les choses). Pour ce qui est des jeux spécifiques à la machine, elle n'en possède que pour l'instant que deux. Il s'agit bien sûr de disques laser, mais des LD et non pas des CD. Pour être plus clair, il s'agit de disques de grande taille (29,8 cm de diamètre, contre approximativement 12 cm pour un CD de type Mega CD). En conséquence, il est possible d'y faire tenir beaucoup plus d'informations! Et vous vous rendrez facilement compte, sur les photos du jeu Pioneer/Megadrive, que les décors sont sublimes. Alors que la machine gère la toile de fond, l'extension Megadrive ou NEC s'occupe du jeu en lui-même. Les deux jeux actuellement disponibles sont, pour la NEC, Magic Devil, et pour la Megadrive, Pyramid Patrol.



DEUX JEUX, DEUX FRERES ENNEMIS!

Le premier de ces deux jeux, Magic Devil, est une espèce de film intégralement en japonais, durant lequel on vous pose des questions auxquelles vous n'aurez même pas besoin de répondre. Incompréhensible et inintéressant, on peut l'oublier tout de suite. Maintenant, le Pyramide Patrol fonctionnant

R DES TECHNOLOGIES!







avec la Megadrive est une toute autre histoire. Leader d'une patrouille de vaisseaux spatiaux, vous découvrez sur Mars une pyramide d'extra-terrestres. Les E.T. sont méchants, alors vous allez les calmer! Les décors de ce jeu sont somptueux et les quelques photos sur ces pages devraient suffire à vous en convaincre. Maintenant, vous ne vous dirigez pas dans la pyramide. Vous suivez simplement le déroulement du film. La seule chose que vous déplacez, c'est la mire de votre canon. La partie jeu est, bien sûr, gérée par la Megadrive, alors que le CDV fait défiler en fond le décor. C'est très beau, mais on regrette qu'il n'y ait pas plus d'interactivité. La seule cible à bouger ne suffit pas à rendre le jeu hyper-intéressant.

DES SONS ET DES COULEURS!

Si toutefois par terre, devant les décors de la pyramide, les sons sont de qualité CD, mais si l'on se réfère au premier passage, on ne peut pas dire que la durée de vie du soft soit extrême. Malgré tout, d'autres jeux sont prévus, parmi lesquels de véritables petites merveilles (à priori!). Vous vous demandez peut-être où vous procurer cette machine multi-technologie ? Dans les boutiques d'import qui assurent et qui sont à jour côté innovations techniques, comme Sho-1 Japan. Si la machine vous branche, vous pourrez toujours les contacter, ils devraient pouvoir vous rendre heureux!

T.S.R.



PRIX APPROXIMATIF
Lecteur CDV: 5 000 FF, et 2 500 FF par module (au Japon!).

LORICIEL EN ROU

Le mois dernier, nous vous présentions ce qui fait office de meilleur tennis sur la Megadrive: Davis Cup. Ce mois-ci, vous pourrez découvrir la version Super Nintendo de ce jeu, rebaptisée pour l'occasion International Tennis Tour. Derrière ces deux softs, se trouve la société qui nous présentait, il y a déjà quelque temps de cela, Best of The Best (Nintendo et Super Nintendo): Loriciel. Mais cette société française ne compte pas s'arrêter là! Les possesseurs de Megadrive, aussi bien que de Super Nintendo, devraient, pour la fin de l'année ou le début de l'année prochaine, se retrouver comblés! Loriciel n'oublie personne!

My name is Jim. Jim Power!

Vous le saviez d'ores et déjà, Jim Power (anciennement un jeu sur Amiga, retravaillé pour l'occasion) ne tardera pas à sortir sur la Super Nintendo. Mais ce que vous ne saviez peut-être pas, c'est que la version Megadrive est aussi prévue! Les deux versions se composent de sept niveaux différents, mais certains niveaux sont radicalement différents d'une machine à l'autre. Par exemple, les niveaux en mode 7 (identiques aux scènes vues de dessus dans Contra IV) ne se trouvent pas sur la Megadrive. Quelque part, c'est logique! Mais l'immense, pour ne pas dire gigantesque, atout du jeu, c'est qu'il s'agit du premier soft en 3D sur la Megadrive ou la Super Nintendo! Jim Power utilise une toute nouvelle technique de programmation, qui permet au joueur ne possédant pas les lunettes ou ne voulant pas les utiliser, de jouer à un jeu tout à fait normal.



Photo de Gearges Megodrive

Finis ces jeux (comme sur la Master System), où sans lunettes on ne distingue rien, ou presque! Cette fois, vous voulez de la 3D, enfilez vos lunettes; dans le cas contraire, contentez-vous de vos deux yeux (ou plus, si vous êtes spécial). De plus, l'effet de 3D est exceptionnel! Je peux vous le dire pour l'avoir essayé, les impressions de relief et de profondeur sont plus vraies que vraies! Alternant des niveaux shoot-them-up et des niveaux action/plates-formes, Jim Power avec ses lunettes 3D est sans doute l'un des softs les plus originaux programmés pour la fin de l'année.



Photo de Jacques Megadrive

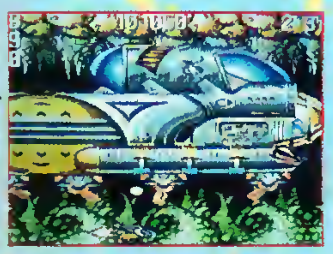


Photo de René Supernintendo

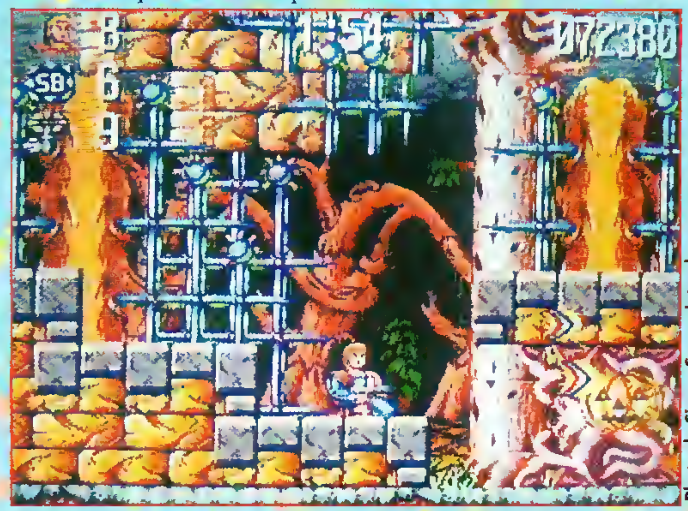


Photo de Simon Supernintendo

E POUR DEMAIN!

Une fois au centre de l'activator, avancez les bras ou les pieds au-dessus des différents capteurs, et vous réaliserez ainsi tous les coups de votre combattant (voir page suivante).



Nous voyons ici TSR surpris alors qu'il assène un violent atémi sur un ninja, tout en allangeant un karatéka d'un coup de pied rageur. La rapidité et l'amplitude de ses mouvements sont telles que l'objectif a du mal à en rendre toute l'impétuosité.

Pas question de jouer avec de coûteuses lunettes qui vous massacrent les yeux en un rien de temps. On retrouve, avec un procédé cependant différent, les lunettes de carton que l'on pouvait déjà utiliser dans certains films comme le troisième des "Vendredi 13" (chapitre final, si ma mémoire est bonne). Conclusion, le jeu ne sera pas à un prix inabordable.





Sous vos yeux, la surprenante publicité, telle que vous devriez la voir dans la presse. La version que vous avez là, sous les yeux, est celle que l'Angleterre découvrira ces prochains jours. Ce clin d'œil à une célèbre affiche datant d'une dizaine d'années, ne risque pas de passer inaperçu! A suivre...

POUR LE MEILLEUR ET POUR LE PRIX

RECEVEZ LES TOPS EN PRIORITE
NEUFS ET OCCASIONS

•En direct d'Amérique du Nord, sans intermédiaire, vous serez livrés directement chez vous en 72 heures par messagerie spéciale après accord facture Proforma et son encaissement auprés du fournisseur agréé.

•Liste établie en $ US(droits de douanes et transport inclus).

•Paiement par CB/VISA, Transfert bancaire sur facture Proforma ou chèque garanti.

•Un vaste réseau de spécialistes en jeux vidéo GENESIS, SNES, CD ROM et bientôt 3D0.

ROMICO INTERNATIONAL
2 Rue Turquet · 46300 Gourdon · France
Tél : (33) 65 41 26 27
Fax : (33) 65 41 41 14

Contact Canada : Tél/Fax 19 1 514 227 64 75

Les marques citées sont deposées par les societes correspondantes

Activator et Terminator sont dans un bateau...

Les performances megadriviennes (ça, c'est beau!) de Loriciel ne se limitent pas à Jim Power et Davis Cup! Loriciel est aussi la première société française à utiliser l'activator de Sega. L'activator, je vous le rappelle, c'est le capteur de mouvements qui vous permet de jouer à des jeux de baston sans un pad, mais en bougeant au centre d'un cercle de plastique truffé de capteurs de mouvements infraronges. Vous avancez un bras, et voilà que votre combattant décolle une pêche magistrale à son adversaire! Le jeu développé est un classique, puisqu'il s'agit de Best of The Best. Bien entendu, il est possible de jouer au pad. Le but du jeu reste donc identique. Dans la peau d'un champion de karaté/boxe thaï, vous allez affronter une masse d'adversaires, afin d'obtenir le titre suprême de champion. Les coups sont toujours très nombreux, et l'utilisation de l'activator aussi fatigante qu'amusante. Ne croyez pas qu'il vous faille faire un méga-Kick à la JC Van Damme pour que votre personnage le réalise. Il vous suffit simplement d'avancer précautionneusement le pied vers un capteur bien spécifique, et voilà le coup réalisé. Mettez la main au-dessus du même capteur, c'est un coup de poing fulgurant qui part. Ce n'est certainement pas l'idée que l'on se faisait de la machine, mais c'est tout de même hyper amusant et surtout hyper original.



Le ski à vitesse grand V, c'est sur Super Nintendo!

Enfin, Loriciel n'oublie pas les possesseurs de Super Nintendo et les véritables amateurs de ski.



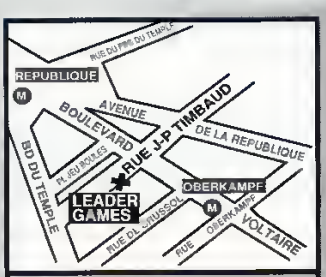
Avec Val d'Isère Championship, vous découvrirez, au début de l'année 94, une simulation de ski qui va décoiffer! Le point fort de ce jeu: son animation, qui a fait croire à bon nombre de spécialistes, que la cartouche utilisait un nouveau composant FX! Et pour être surprenante, l'animation l'est! Avec, aux pieds, des skis ou bien un surf, vous glisserez sur les très nombreuses pistes proposées. Au programme, un mode compétition et un mode "fun" où tous les plans les plus délirants seront possibles! Si vous êtes fan de vitesse et de ski, vous ne pourrez que tomber par terre devant Val d'Isère Championship. Avant de vous laisser continuer, apprenez aussi que Loriciel édite Arcus Odissey, un jeu d'aventure/action déjà sorti sous un autre format, il y a quelque temps. Le jeu est en français, et vous propose d'arpenter quatre labyrinthes surpeuplés de choses baveuses possédant plein de pattes, et ne rêvant que d'une seule chose: vous dévorer. Un soft sympa, auquel on accroche sans problème, et dont la sortie est prévue très prochainement.



T.S.R.

NOUVEAU A PARIS
(METRO OBERKAMPF OU REPUBLIQUE)

1. ECHANGES A PARTIR DE 40 F (100 F SUR NEO GEO)
2. REPRISE DE TOUS VOS JEUX ! !
3. JEUX NEUFS SUPER FAMICOM A PARTIR DE 169 F !



OUVERT LE LUNDI DE 14H A 19H ET DU MARDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H

LEADER GAMES REPUBLIQUE
8, Rue J-P Timbaud 75011 Paris
Métro République ou Oberkampf
Tél. : 47 00 84 74

LEADER GAMES



LE SPECIALISTE DES JEUX

☆ NEUF ☆ NEUF ☆ NEUF ☆ NEUF ☆ NEUF ☆ NEUF ☆

SUPER FAMICOM

Super Famicom	1390 F
Adapt Mario/ SF2 Turbo SNES NEW	199 F
Cable péritel	149 F
SF Super Joycard	149 F
Adaptateur univ (Starfox)	119 F
Royal Conquest	169 F
Rushing Beat 1	169 F
Prince of Persia	209 F
Ghouls' n Ghosts	229 F
Batman Return's	249 F
Rushing Beat 2	299 F
Final Fight 2	369 F
Exhaust Heat 2	399 F
Tiny Toon	399 F
Super Volley Ball 2	449 F
Dragon Ball Z 2	499 F
Darius Force NEW	529 F
Final Set Tennis NEW	529 F
Macross NEW	529 F
Run Saber NEW	529 F
Art of Fighting NEW	Tél.
Arcus Spirit NEW	539 F
Actraiser 2 NEW	549 F
Ken 7 NEW	549 F
Ranma 1/2 n°3 NEW	549 F
Solstice 2 NEW	549 F
World Heroes NEW	549 F
Mortal Kombat NEW	549 F
Mario All Stars NEW	589 F
Ranma 1/2 n°2	589 F
Street Fighter 2 Turbo NEW	589 F

NEC

Nec Duo-R	2190 F
PC Engine GT+1 jeu	1490 F
Avenue Pad 6	349 F
Quintupleur	99 F
Super Star Soldier	149 F
Dragon Saber	179 F
Power Eleven	179 F
Bomber Man	199 F
Street Fighter 2 NEW	399 F
Lord of Thunder	459 F

MEGADRIVE

Mégadrive	749 F
Transfo 9 v. (Jap)	149 F
Adaptateur MD (Jap)	79 F
Monaco GP 2 (Jap)	249 F
Shinobi 3 (Jap) NEW	389 F
Tiny Toon (FR)	389 F
Bubsy (US)	399 F
Fatal Fury (Jap)	399 F
Golden Axe 3 (Jap) NEW	399 F
Jungle Strike (US)	399 F
Jurassic Park (US) NEW	399 F
Mig 29 Fulcrum (US) NEW	399 F
Shining Force (US) NEW	399 F
Snow Bros (Jap) NEW	399 F
Strider 2 (US) NEW	439 F
Rocket Knight Adv (Jap) NEW	439 F
Street Fighter 2+ (Jap) NEW	549 F

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC NEW	2490 F
Mega CD 2 Pal NEW	1990 F
Bari Arm NEW	449 F
Final Fight	449 F
Ranma 1/2 n°2	449 F
Eye of Beholder NEW	489 F
Thunder Force NEW	489 F
F1 Circus NEW	499 F
Might and Magic NEW	499 F
Silpheed NEW	499 F
Sonic CD NEW	499 F
Leathal Enforcer NEW	549 F

NEO GEO

Neo Geo + 1 jeu	2790 F
Neo Geo	2490 F
Joystick NG	499 F
Memory Card	229 F
Art of Fighting	1390 F
3 Count Bout	1390 F
Sengoku 2	1390 F
Super Side Kick	1390 F
Fatal Fury 2	1490 F
Samurai Shodown NEW	1490 F
World Heroes 2	1490 F
View Point	1690 F
Fatal Fury Special NEW	Tél

SUPER NES US

Super Nes (US)	1090 F
Rockn'roll Racing NEW	449 F
Terminator 2 NEW	449 F
Zombies at my Neighbours NEW	449 F
Arcus Odyssey NEW	499 F
Jurassic Park NEW	499 F
Lost Vickings	499 F
Battle Toads	499 F
Utopia NEW	499 F
Mortal Kombat (FR) NEW	499 F
Shadow Run NEW	529 F
Seventh Saga NEW	539 F
Bomber Man + Quintupleur	549 F

☆ OCCASION ☆

NEO GEO

Neo Geo	1990 F
Nam 75	399 F
Cyber Lip	399 F
Magician Lord	449 F
Burning Fight	449 F
Blue's Journey	499 F
Baseball Star	499 F
Baseball 2020	499 F
League Bowling	499 F
Alpha Mission 2	499 F
Ninja Combat	499 F
Joy Joy Kid	499 F
Sengoku	499 F
Fatal Fury	649 F
Eight Man	699 F
Robo Army	699 F
Football Frenzy	699 F
Mutation Nation	749 F
King of Monsters	749 F
Art of Fighting	999 F
Super Side Kick	1099 F

SFC-SNIN-SNES

Actraiser / SFC	199 F
Pilot Twings / SNIN	199 F
Castlevania 4 / SFC	199 F
Double Dragon / SFC	249 F
Tortues Ninja 4 / SFC	249 F
Street Fighter 2 / SNIN	249 F
Super Soccer / SNIN	249 F
Super Tennis / SNIN	249 F
Zelda 3 / SNES	249 F
Addams Family / SNIN	299 F
Another World / SNES	299 F
Amazing Tennis / SNES	299 F
Bart Nightmare / SNES	299 F
Mickey / SFC	299 F
Final Fight 2 / SFC	299 F
Road Runners / SNIN	299 F
Contra 4 / SNIN	299 F
Adventure Island / SFC	299 F
NCAA Basket Ball / SNES	299 F
Mario Kart / SNIN	349 F

BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 8 Rue J-P Timbaud 75011 Paris (ou sur papier libre)

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO 48 H CHRONO *

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX
FRAIS DE PORT (Jeux et accéssoires : 29 F / Consoles : 50 F)	F
TOTAL A PAYER	F

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT-LETTRE ☐ CARTE BLEUE

N° DE CARTE BLEUE

DATE D'EXPIRATION :

BANQUE :

DATE ET SIGNATURE :

LE .... / .... / ....

Nom :

Prenom

Adresse :

CP :

VILLE :

Tél :

Previews

US GOLD

SORTIE PREVUE DECEMBRE 93



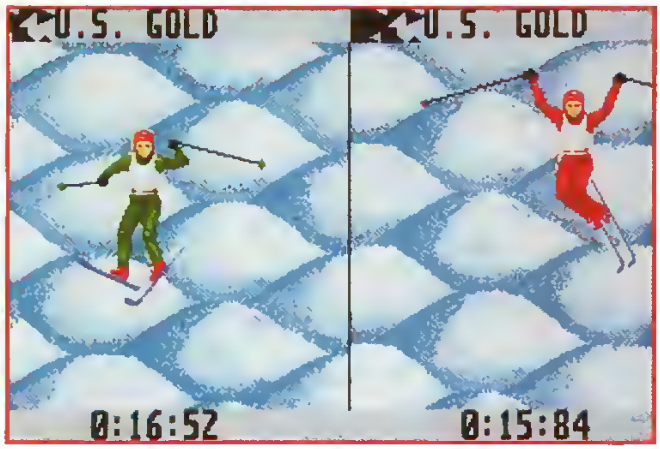
LES JEUX OLYMPIQUES D'HIVER SAUCE US GOLD !

Petite ville perdue au nord d'Oslo en Narvège, Lillehommer accueillera en 1994 les Jeux Olympiques d'hiver, à partir du 12 février, et cela pendant seize journées !





WINTER OLYMPICS



Durant ces seize jours, 1 800 sportifs originaires de 60 pays différents se rencontreront dans pas moins de 114 épreuves (pas toutes différentes, bien sûr !). Vous vous demandez peut-être "mais pourquoi et comment se renseigner ?". Facile de répondre à cette double question. A l'occasion de la sortie du jeu Winter Olympics, US Gold avait invité la presse française et étrangère (soit près de 30 personnes) à venir visiter les sites olympiques norvégiens. La meilleure façon de se rendre compte de ce que peuvent être les Jeux Olympiques, c'est de voir le lieu ! Tout le monde, ou presque, était là, de Banzaï à Megaforce, en passant par Player One, histoire de mettre de l'ambiance. Rien ne vaut une délégation française quand il s'agit de mettre le bor... Bref, après ce séjour à Lillehammer, nous voici plus aptes à vous parler de ce Winter Olympics qui comportera pas moins de dix épreuves différentes auxquelles plusieurs joueurs pourront participer (deux joueurs en même temps pour le patinage de vitesse et le ski-bosses). Pour le détail, ces épreuves seront (accrochez-vous !) : la descente, le super G, le slalom géant, le Slalom, le ski-bosses (freestyle), le saut à skis, le bob sleigh, la luge, le patinage de vitesse et le biathlon. Ouf! Le but du jeu sera pour vous de collecter autant de médailles que possible. Allez, la France ! Après Albertville, vous êtes paré pour les Jeux Olympiques de Lillehammer !

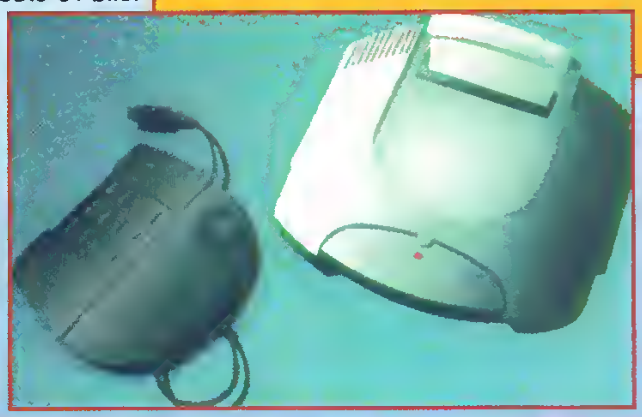
JAGUAR

J'AI CRU VOIR UN 'ROS MINET !

La star de chez Atari, la console parmi les consoles, ne va pas tarder à nous éblouir ! Soyez en sûr, la Jaguar a les moyens de faire très fort ! Afin de vous en convaincre, je vous propose un petit tour de ses capacités avec, au programme, un rapide comparatif avec les autres consoles du moment, c'est-à-dire la Super Nintendo, la Megadrive et la 3DO.

La Jaguar, c'est la toute première console 64 bits. Pour vous donner une idée des capacités de la machine, c'est quatre fois la Super Nintendo ou la Megadrive, et deux fois la 3DO en puissance ! Une première constatation s'impose : la Jaguar inaugure une nouvelle ère de consoles. On joue, cette fois-ci, dans la cour des grands. Pourquoi croyez-vous que Nintendo ait abandonné son idée de CD ROM pour sa 16 bits (cf. Courrier) ? Pour ce qui est des couleurs affichables, la Jaguar laisse loin derrière elle la Megadrive (64 pauvres couleurs), et la Super Nintendo (256, pas plus), et égale la 3DO avec une palette de plus de 16 millions de couleurs ! Ce n'est plus du jeu, c'est du film ! Lorsque l'on sait que la vitesse d'animation est de 850 millions pixels à la seconde, contre 1 million pour la Megadrive et la Super Nintendo, on est en droit de se dire que le monde des jeux vidéo est prêt à subir une petite révolution. Le problème avec Atari est de savoir si les logiciels vont suivre. A cause de problèmes financiers, Atari ne possède pas le même budget que Nintendo, on peut redouter le pire. Pourtant, d'après Atari, il y a des dizaines de millions de dollars derrière... Avec IBM à la construction de la machine, on peut espérer, et non pas supposer, que les chiffres avancés soient parfaitement justifiés. Mais on peut déjà se rassurer avec les quelques jeux déjà annoncés.







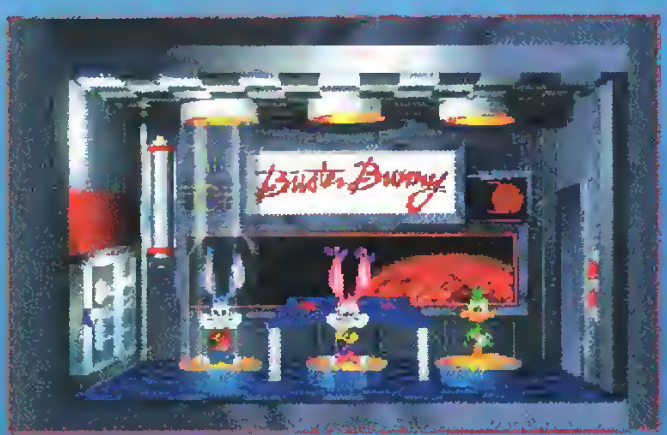
Le grand jeu de la Jaguar!

Tout d'abord, Crescent Galaxy, un shoot-them-up utilisant des techniques d'animation 3D (que la Jaguar gère elle-même) ; Cybermorph, un jeu d'action dans la lignée des grands classiques ; Raiden, le très célèbre shoot-them-up, revu et amélioré ; Evolution-Dino Dudes, un jeu semblable à Human ; Tiny Toon Adventure, un soft plates-formes dont nous ne savons pas grand-chose ; Checkered Flag II pour de la F1 en 3D et des effets sonores détonnants ; et enfin, Alien VS Predator qui est assez surprenant. Ouf ! Voici quelques-uns des jeux annoncés pour la sortie de la Jaguar, ou peu après. Ces jeux se présenteront sous la forme de cartouches ou bien de CD ROM. Il faut savoir que la Jaguar est avant tout une machine à cartouche. Le CD ROM existe. C'est un modèle double vitesse (normal maintenant) qui sera vendu séparément. Espérons seulement que son prix ne sera pas trop élevé, celui de la Jaguar tournant autour des 200 $ (soit environ 1 600 FF).

La Jaguar, c'est la claque?

Il faut l'admettre, d'après ses performances, la Jaguar est la meilleure console prévue jusqu'à ce jour. Avec des animations 3D gérées par un coprocesseur interne, des sons qualités CD, une palette de couleurs parfaites, des capacités d'animation surclassant tout ce qui se fait à l'heure actuelle, la Jaguar mérite qu'on lui accorde toute son attention. Avec la Jaguar, il est fortement possible qu'Atari devienne un des grands de demain dans le domaine de la console. Pourquoi ne battrait-il pas Nintendo ? Mais il faut encore attendre, car si les caractéristiques techniques de la machine sont tout simplement remarquables, il n'est pas dit que les jeux les exploitent correctement. Un peu de patience, nous vous dévoilerons bientôt le tout, en détail.

T.S.R.

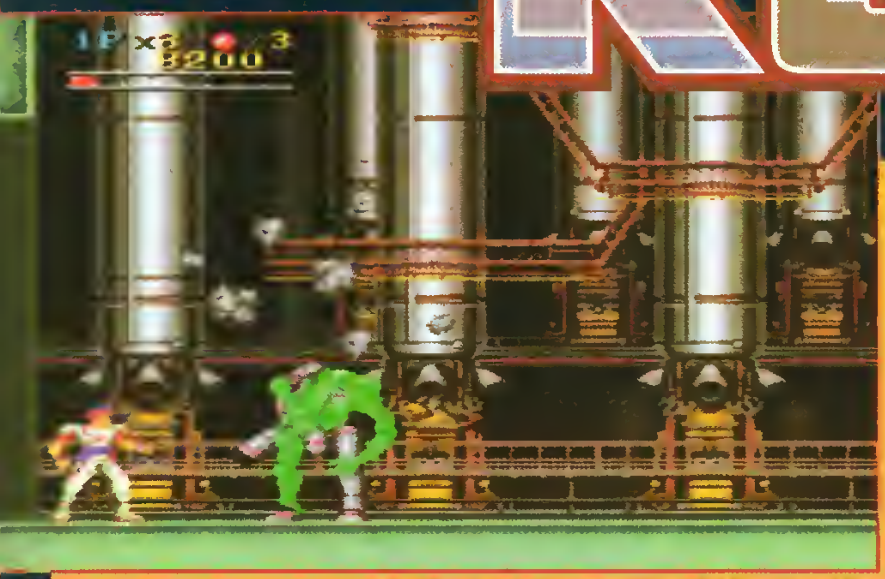


NOTA BENE

Les photos des jeux Jaguar sur cette page ne vous sont pas présentées avec leurs véritables couleurs. Pour vous faire une idée, dites-vous que ces photos sont en 256 couleurs, alors que la Jaguar possède une palette de plus de 16 millions de couleurs. On bave !

Previews

RUN



tants : "ils" prennent également l'apparence humaine et vous êtes le seul à le savair... et donc à pouvair les repérer.

UN MELTING-POT EVIDENT.

Si vous n'avez pas encore saisi que c'est vaus qui alliez défendre les pauvres petits Terriens, vous voilà renseigné. Faut bien qu'un super-héros serve à quelque chose tout de même ! En fait, vous incarnez un surhomme dant le jeu s'est inspiré de plusieurs titres à la fois. Dans cette cartouche, pour le prix d'une seule, vous avez du Strider, du Shinobi, du Contra, paur ne citer que les principales références. Et je ne parle pas du scénario, mais de la progression du persannage, de son laser et même de ses cris qui sont complètement identiques aux jeux susnommés. De là à dire que la machine à pampe a fonctionné à plein régime, il n'y a qu'un pas que je ne franchirai pas... tout seul ! Tous les membres de la rédactian sont d'accard avec moi. En tout cas, il n'empêche que ce jeu possède des qualités graphiques intéressantes et de l'action à gogo.

INVASION ALIENNE !



Alors que vous ne soupçonniez rien de ce qui pouvait se tramer sur Terre (je vous rappelle que vous êtes en mission à l'intérieur d'une station orbitale), le destin de la belle bleue allait peut-être se jouer. En effet, profitant du chaos qui commence à régner parmi les humains, certains extra-terrestres ont profité de l'aubaine pour se payer des vacances aux frais de la Princesse humaine. Oh, ils pensaient certainement ne pas en avoir pour longtemps : on débarque, on écrase la résistance -si résistance il y a- et on s'installe ! Simple comme bonjour, vous ne trouvez pas ? Et paurtant, la difficulté allait bel et bien s'en mêler. Vous n'avez pas oublié ce que vous avez vu il y a quelques ins-



10 000 BOSS SOUS LES MERS !

C'est d'ailleurs l'atout principal du saft : l'action non-stop. Seul ou en compagnie d'une charmante demoiselle (dans le jeu), c'est à dire aussi bien un copain qu'une copine (dans la réalité), vous allez devoir frapper comme un sourd, et vous agripper aux murs comme une araignée.

SABER

LUDI GAMES

EDITEUR: ATLUS •





Là aussi, il faut signaler que la dose de plates-formes est plutôt fournie, car non seulement on pose les pieds dessus, mais on s'y agrippe aussi ! Double plaisir, quai !
Les niveaux sont assez énormes, et c'est semble-t-il pour cela que des flèches vous indiquent la direction à suivre, histoire de ne pas vous perdre. Et les Boss, parlons-en des Boss ! Il y en a une tripotée, un peu à la façon de Kitaro's Adventure. Tous les deux mètres, vous en trouvez un, à tel point qu'on a du mal à distinguer ceux de seconde zone, des principaux. De toutes façons, dans les deux cas, vous savez ce qui reste à faire. Vous serez accompagné par de belles musiques, toutes en stéréo et très guerrières, et parfois même vous verrez quelques effets de zooms et de rotations assez bien réussis. C'est un atout intéressant, en plus des décors d'arrière-plan qui sont assez grandioses, surtout en Amérique du Sud. Au total, une cartouche qui promet beaucoup, et dont le test vous sera présenté incessamment. Wait and see...





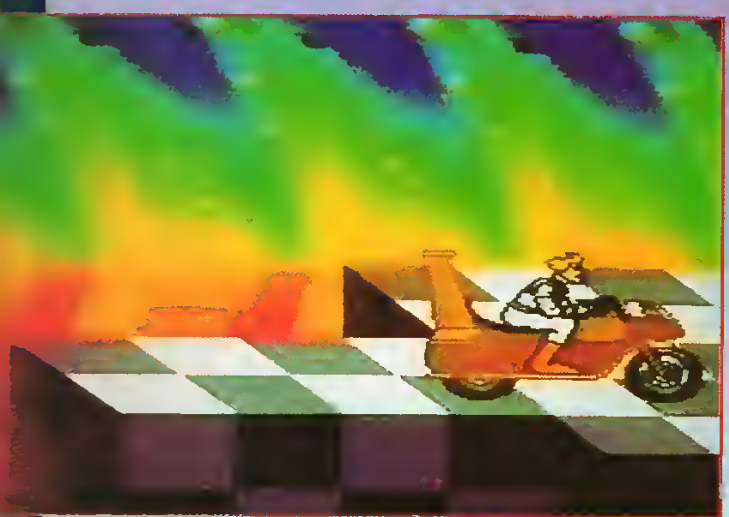
Previews

EDITEUR: EMPIRE

SPACE ACE

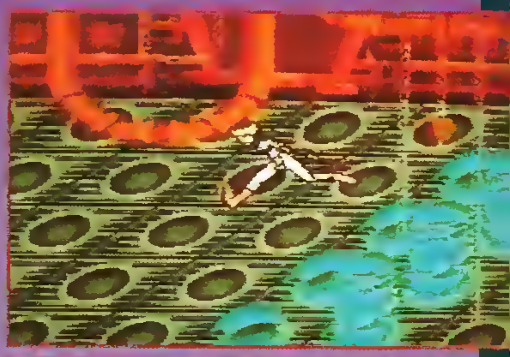


Dragon's Lair était un fabuleux jeu d'arcade et le premier jeu vidéo à utiliser la technique du disque laser. Converti sur micro, il était toujours aussi beau, mais quasiment injouable. Le principe était en effet de faire exécuter un mouvement au héros dans le bon timing, les possibilités étant limitées à leur stricte minimum. Un jeu Super Nintendo avait été adapté, mais ne reprenait pas ces scènes 3D à base de dessins animés. La suite de Dragon's Lair s'appelle Space Ace et reprend le même principe en arcade. Empire a décidé d'adapter un peu plus fidèlement le jeu d'arcade, ce qui n'est pas de prime abord une bonne nouvelle pour les joueurs ! Mais pas de panique dans les rangs, les scènes 3D interactives ont été complètement adaptées à la Super Nintendo et son entrecoupées de passages en shoot-them-up, et même plates-formes.



25 niveaux éclectiques

La maniabilité s'annonce donc comme excellente, tout en gardant une qualité graphique exceptionnelle. Vous en jugerez-vous même d'ailleurs sur les clichés. Vous vous rendrez compte aussi, sur ces clichés, que le jeu est très éclectique puisque 5 jeux différents composent les 25 niveaux de Space Ace. A noter qu'aucune pile de sauvegarde n'a été prévue par les développeurs, pour la bonne et simple raison que les joueurs sont là pour en... (dixit les développeurs, justement !). Mais ne vous inquiétez pas trop, des bonus sont à récolter ça et là et vous permettent de ne pas tout recommencer, ouf ! De plus, chaque niveau peut être terminé de deux façons diffétentes, si bien que même après avoir terminé le jeu une première fois, vous n'aurez pas tout vu.



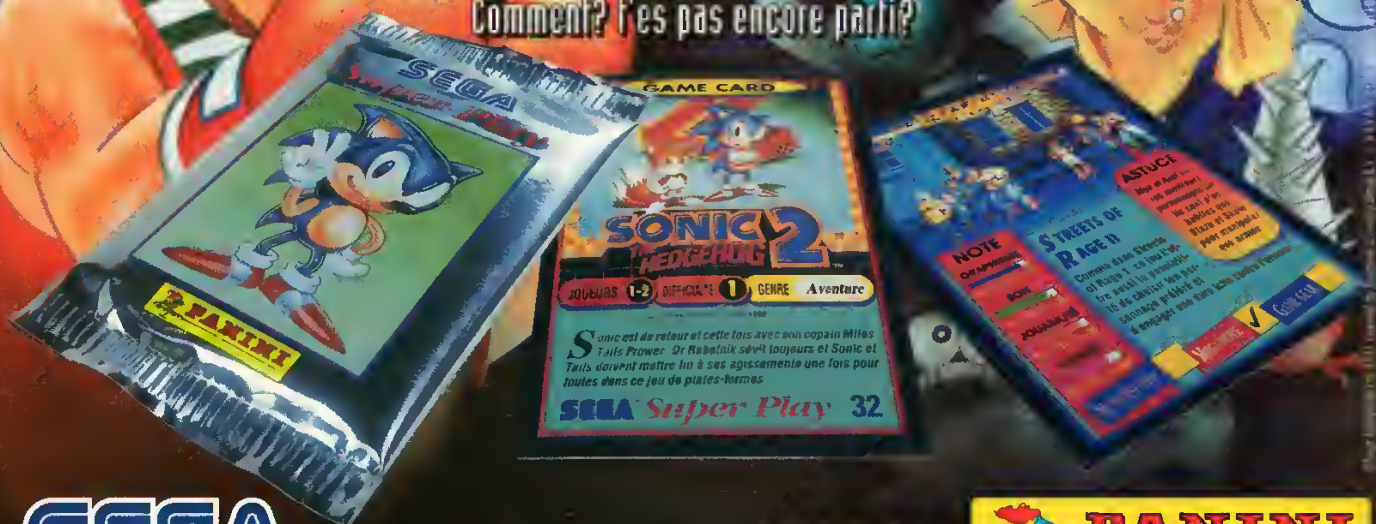


Mode 7, quand tu nous tiens !

Car il y en a, des choses à admirer !... On trouve dans Space Ace, des séquences directement digitalisées de la version d'arcade, d'autres originalement conçues avec des effets de rotation et de zoom (merci le mode 7 !). C'est ainsi que, lors de la phase dans le tunnel en vue de dessus, les décors tournent comme dans Contra. Les autres séquences proposent des shoot-them-up verticoux, du jeu de plates-formes en vue de profil, des séquences originales en 3D, etc... On ne s'ennuiera pas lors de la sortie de ce jeu prévue pour décembre.

Alors champion!?
Tu veux toujours continuer à jouer??

Casser du Robotnik, destroyer le syndicat du crime, cogner les boss, ça te fait pas peur? Yo!
Alors suis PANINI! Les 120 cards SEGA SUPER PLAY viennent d'atterrir chez ton marchand de journaux. Avec des trucs, des tips, des astuces d'enfer pour cartonner dans l'univers SEGA MEGADRIVE, des infos canons sur 79 jeux et des fiches top secret sur les segahéros. Tu prendras des forces en les collectionnant et en les échangeant. Alors, secoue toi les pads et speed te les procurer.
Mot de passe : PANINI
Comment? t'es pas encore parti?



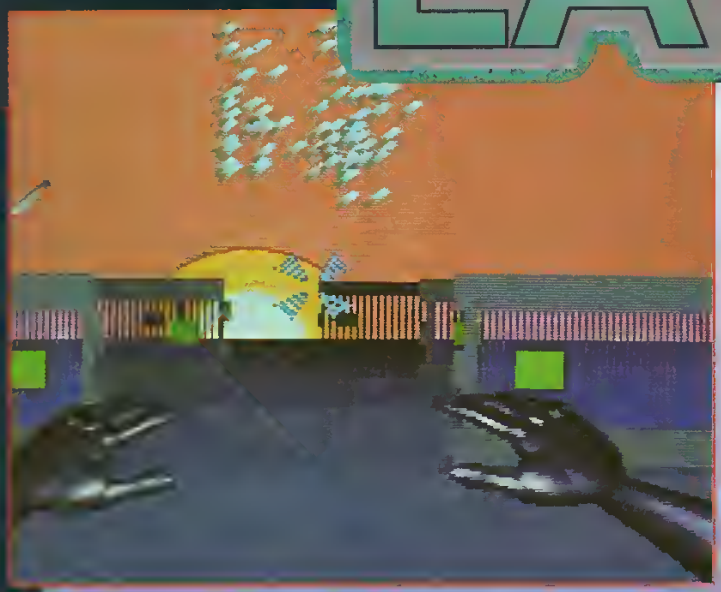
SEGA COLLECTOR CARDS "SEGA SUPER PLAY"

PANINI

5Frs la pochette de 8 cards - 30Frs le classeur spécial cards - en vente chez ton marchand de journaux

Previews

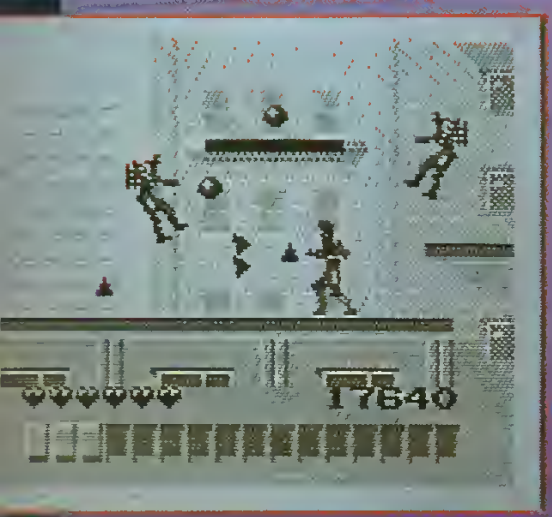
LAWNMO





Après la version Mega CD du Lownmower Man (en français, Le Cobaye, pour ceux qui n'auraient pas suivi le précédent épisode), voici les versions Megadrive, Super Nintendo et Game Boy qui ne devraient pas tarder à nous arriver. Le film aux 40 millions d'entrées, qui a rapporté à ses producteurs plus de 145 millions de dollars, envahit décidément tous les formats de consoles.

LE COBAYE MIS EN EXAMEN !



Plusieurs niveaux d'action sont au programme de ce qui s'annonce comme l'un des jeux de l'année 94 les plus réussis graphiquement. Tout d'abord, des niveaux shoot-them-up où, en pilotant l'un des mini-vaisseaux que l'on voit dans le premier volet du film, il vous faut détruire les hordes d'ennemis qui défilent devant vous. C'est, bien entendu, un dossique du genre, mais une fois encore, les graphismes et les couleurs sont à l'honneur, en particulier sur la version Super Nintendo. On devrait voir de quoi est capable une Super Nintendo dotée d'une palette de 256 couleurs affichables. D'outre part, on retrouve dans le jeu une autre séquence, elle aussi extraite du film : le combat en 3D mené dans le film par le chimpanzé exercé à combattre.



WORK IN PROGRESS

EDITEUR: STORM

OWER MAN

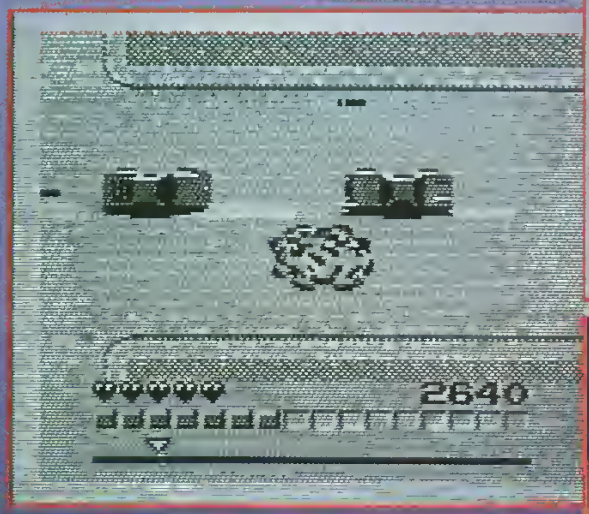


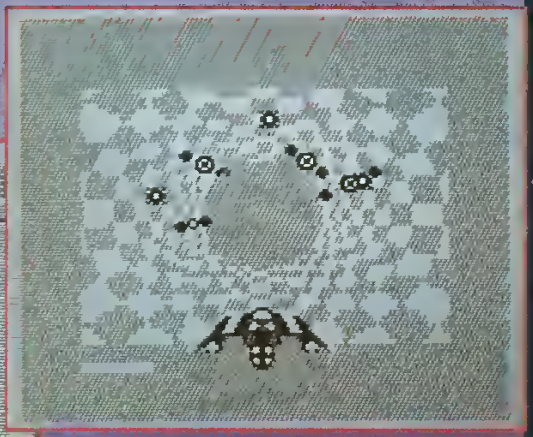


Vous le voyez, Lawnmower Man s'annonce comme étant un jeu hyper varié, et aux grophismes très travaillés, afin de rester dans le ton du film. Espérons seulement que la version finale du jeu sera à la mesure de nos espérances. Pour cela, nous vous tiendrons au courant de l'évolution de ce produit au fur et à mesure de son évolution. Alors, pour conclure, une phrase s'impose : To be continued ! "Eh, l'autre, c'est pas du français !"

DU COMBAT 3D COMME EN 14 !

Cette fois, vous ne voyez que vos mains. Armé d'un pistolet, vous découvrez des décors 3D où des ennemis sont embusqués dans tous les coins. Identique aux scènes du film, ce niveau constitue l'un des aspects les plus originaux, et les plus graphiquement travaillés du jeu. En plus, la version Super Nintendo bénéficiera d'un niveau d'action où vous dirigerez votre personnage au milieu de niveaux d'action/plates-formes à la Lethal Weapon, ou encore à la Robocop vs [illegible]. Enfin, un autre passera au metro ou volant d'une [illegible] dans des [illegible] poursuites au tonnerre. Ces courses, [illegible] spectaculaires, peuvent [illegible] dans ce jeu.







Previews

INTERPL

Interplay nous a envoyé des pré-versions (quasi-définitives) de trois jeux qui promettent de dépoter un max pour Noël. C'est sur Super Nintendo, c'est beau et c'est super drôle ! Suivez le guide !...



CLAY FIGHTERS
Super Nintendo

"Clay" est associé à la pâte-à-modeler aux Etats-Unis, et vous pensez bien que chez Interplay, les jeux estampillés d'un "Clay" dans le titre risquent de comporter une bonne dose de délire. Après des titres comme Lost Vikings ou encore Rock'n'Roll Racing, cette firme est déjà connue pour ses jeux aussi bons que rigolos. Dans Clay Fighters, vous pourrez tout simplement jouer à un remake de Street Fighter 2 version pâte-à-modeler, si !, si ! Les dix personnages sont un effet des... disons "choses" en pâte-à-modeler dont les pouvoirs de



combats sont aussi surprenants que délirants. Certains sont simplistes de forme comme The Blob, et rappellent bien la pâte-à-modeler. D'autres sont plus sophistiqués comme Bad Mister Frosty, le bonhomme de neige, ou encore Impersonator, un Elvis à la banane démesurée (je parle des cheveux). Le jeu se déroule de façon classique avec un mode "un joueur" et un autre Versus "à deux joueurs" avec des combats en deux manches gagnantes. Là où le jeu sort de l'ordinaire, c'est bien sûr grâce aux personnages, à leurs mouvements et leurs coups. Les coups classiques sont présents avec des coups de poing et de pied plus ou moins forts, et leurs combinaisons en sautant. Mais le plus impressionnant reste, quoi qu'il en soit, les "coups spéciaux" propres à chaque combattant. Sur ce point, on nage dans le délire le plus total avec un Blob qui se transfome en scie circulaire et qui coupe l'adversaire en deux, ou encore Bad Mister Frosty lançant ses mains en forme de boules de neige. Même les Fireball sont présentes sous forme de crachats de pâte-à-modeler pour les nostalgiques de SF2 ! Les sons digitalisés s'annoncent excellents et les graphismes des sprites sont basés sur la technique du Ray Tracing (ils sont dessinés sur des ordinateurs puissants et digitalisés en plusieurs positions de sprites). Mais on vous reparlera de tout ça, lors de la sortie du jeu en décembre.

CLAYMATES
Super Nintendo

Dans le même esprit que Clay Fighters, Claymates propose un jeu de plates-formes dont les principaux acteurs sont des animaux en pâte-à-modeler. Et qui dit pâte-à-modeler, sous-entend des transformations délirantes. Le Professeur



AY





Putty (il a écrit une thèse bien connue sur la pâte-à-modeler) a été kidnappé par le terrible Docteur Sorcière et son fils a été transformé en pâte-à-modeler. Or, son fils, c'est vous ! Vous vous appelez Clayton et votre but est de traverser tous les niveaux du jeu (il y en a 25) pour retrouver votre father et sauver le monde. Vous commencez en boule de pâte et pouvez ensuite vous transformer en toutes sortes d'animaux selon les items trouvés. Le jeu est en vue de profil et propose des séquences en vue de dessus, entre les niveaux prévus, lorsqu'on joue à deux joueurs (elles permettent de se gêner dans la progression, c'est très marrant !). Claymates est un vrai jeu de plates-formes qui ne casse pas des briques mais qui s'annonce très drôle et très beau. Les sprites sont en effet issus de la technique "made in Interplay" (on digitalise les sprites dessinés en Ray Tracing sur ordinateur), et l'animation ultra-fluide. Mais ce sont





surtout les clins d'œil et l'humour débridé qui font impression dans ce jeu. Les bruitages promettent, eux aussi, car tous sont digitalisés. Sortie prévue pour novembre.

ROBOCOP VS TERMINATOR
Super Nintendo

Quelle licence, mes amis ! Après Aliens Versus Predator, ce sont autour des T-800 et de Robocop himself de se fritter avec amour dans un jeu Super Nintendo. Il fallait oser et Interplay a délaissé l'humour de la série Clay pour la violence urbaine et cybernétique de Roby contre Totor ! Le jeu s'annonce excellent avec une ambiance bien virile dans le genre "moi vois, moi tue" comme dit souvent TSR, l'ami des victimes ! Jugez plutôt le scénar : vous êtes Robocop et vous poursuivez les créatures cybernétiques de Skynet dans les rues et les usines vides (on se demande bien pourquoi !). La préversion du jeu à laquelle nous avons joué est géniale, car elle met tout de suite dans l'ambiance avec des petits dessins et des bulles de BD qui situent et expliquent l'action.

I'll be back to protect the innocent !

Entre chaque niveau, l'histoire (originale) continue à passionner le joueur qui ne demande qu'à connaître la suite. Pour cela, le joueur doit s'accrocher car le jeu est bien difficile (heureusement qu'il y a des passwords). Il s'agit d'un jeu à progression, en vue de profil, dans lequel vous passez le plus clair de votre temps à jongler entre les tirs (plusieurs armes possibles) et les sauts de précision sur les plates-formes incertaines. Les endosquelettes et les T-800 font leur apparition au cours du jeu (pas tout de suite) et redonnent du punch à l'action. Les graphismes s'annoncent comme excellents (surtout les sprites énormes et réalistes) et la bande son itou ! De plus, Robocop se déplace avec une lourdeur réaliste qui rappelle bien les films dont il était le héros. Un jeu qui rappelle le Robocop 3 d'Ocean pour les graphismes, mais qui est beaucoup plus jouable et sympa. A quand une simulation de catch à quatre joueurs avec Robocop, Predator, Terminator et Alien ?



Previews

LETHAL ENFORCERS

EDITEUR: KONAMI

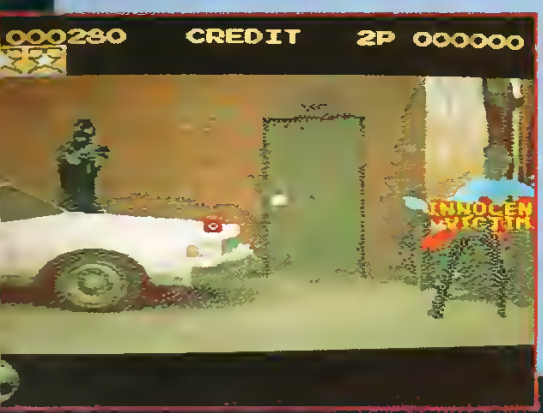




Pan, t'es mort ! Ces quelques mots résument bien Lethal Enforcers, un jeu d'arcade de Konami qui est prévu pour novembre sur Megadrive. Ceux qui n'ont jamais joué en arcade à ce jeu "kill-kill" n'ont qu'à s'imaginer deux pistolets en plastique à infra-rouges et un écran sur lequel se pavanent de gentils terroristes. Que faut-il faire ? Tirer avant d'être tué, of course ! Le jeu d'arcade proposait des scènes digitalisées en full-motion-vidéo et l'on retrouve toutes ces scènes dans la version Megadrive. Les graphismes ont été retouchés, mais les pistolets sont toujours là et l'ambiance violente aussi.

Violence urbaine

Par exemple, lorsqu'un type vous tire dessus, vous voyez un superbe impact rouge sang apparaître en premier plan. Les bruitages, eux aussi, sont extrêmement réalistes (tirs, chargement de l'arme, cris, etc...). L'action se déroule en scrolling horizontal et les décors défilent pendant que des hordes d'ennemis apparaissent par les côtés, le fond de l'écran et même au premier plan. Chaque cartouche Megadrive sera vendue avec un pistolet infra-rouge mode in Konami (imcompatible avec les produits Menacer de Sega) et il sera possible de jouer à deux joueurs simultanément avec deux flingues. Notez que l'on peut jouer à Lethal Enforcers à un paddle, deux paddle, un mélange de paddle et pistolet, etc...



Poursuites en intérieur et en extérieur

Les scènes sont toujours basées sur le même principe, à savoir tirer sur les ennemis avant qu'ils ne vous touchent, en évitant de blesser des innocents, mais les niveaux se déroulent différemment. Le premier niveau se déroule dans un bureau et le décor scrolle lentement. Ensuite, une scène se passe dehors devant la porte de sortie des précédents bureaux : les ennemis débouchent par la porte, de derrière la voiture ou encore d'une poubelle. Vous lutterez ensuite contre des voitures dans un scrolling très rapide, ou encore dans un aéroport ou contre des chinois munis de couteaux... Le jeu s'annonce d'un très bon niveau technique et le jeu au pistolet promet d'affoler pas mal de parents ! Espérons que d'autres jeux utilisant les flingues en plastoc rouge de Konami sortiront dans l'avenir, chose peu certaine quand on analyse l'évolution des jeux Menacer, par exemple...



TU VEUX LES MEILLEURS PRIX, LES MEILLEURS ASTUCES ET LE MEILLEUR SERVICE ?
ALORS TAPE VITE 3615 CONSOL PLUS

Mate les tarifs !

JEUX SUPER NES

GOOF TROOP : 479F
OCK'N ROLL RACING : 479F
FF ROAD THE BAJA : 479F
ZOMBIES : 479F
ART OF FIGHTING : 549F
TECMO S.BOWL : 499F
COOL SPOT : 479F
ERO THE ACROBAT : 479F

JEUX SUPER NINTENDO

NTONA FOOT BALL : 439F
MISTER NUTZ : 429F
F1 POLE POSITION : 449F
NIGEL MANSELL : 499F
LOST VIKING : 449F
SIM CITY : 449F

FRAIS DE PORT OFFERTS



les Occases !

Toutes les cartouches moins cheres, la preuve :

-NES US	290,00F
MEGA DRIVE	259,00F
NEO GEO à partir de	399,00F

FRAIS DE PORT OFFERTS

Pour la liste complète de tous les jeux, easy !!! Consulte par minitel notre catalogue, c'est d'enfer !!!

ON RACHETE TES CARTOUCHES :

UP. NINTENDO
UPER NES
AMICOM **200F**

MEGA DRIVE
130/150F



ONSOL
LUS
AYE
ASH !!

MORTAL KOMBAT®

MEGADRIVE **449F**
S. NINTENDO **499F**

Si vous trouvez moins cher sur ce produit, CONSOL PLUS vous rembourse la différence !!!

Les consoles à prix d'enfer !!!



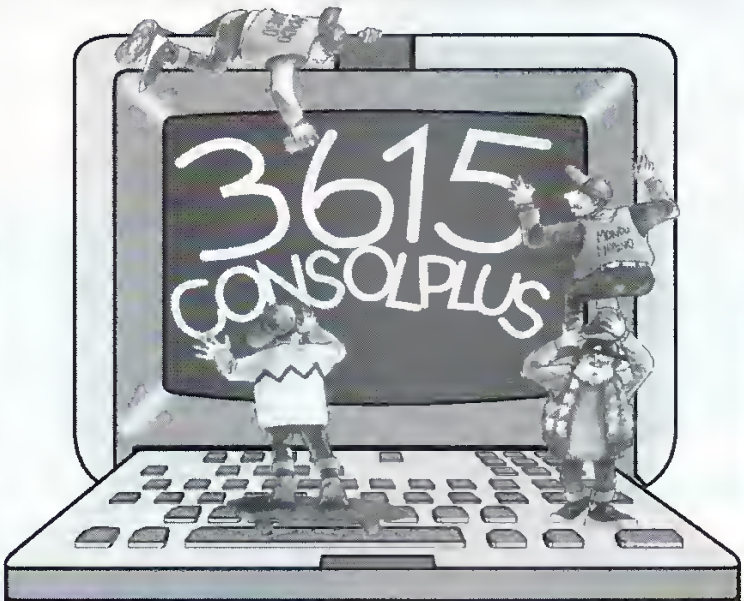
SUPER NES US : 850F
+S.F.2 : 950F

NEO-GEO : 2390F

AMIGA CD 32 + 1 JEU : 2390F

MEGA CD à partir de : 1990F

Exclusif ! **Sur 3615 CONSOL PLUS :**
SI TU ES BLOQUE DANS UN JEU,
DEMANDE TON CODE ACTION REPLAY à MAITRE COSMIC



A retourner à CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 Cognes/Mer Cedex
Nom - Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél .....

Titres	Console	Prix
	Port grotuit	0
Contre remboursement + 30F	Total	

Réglement : Je joins ☐ chèque ou ☐ mandat ou
☐ je préfère poyer au facteur en ajautant 30FF, sait par Carte Bleue numéra ..... expire __/__
Tu peux oussi commonder por Minitel sur le ***3615 CONSOL PLUS***

Mate les tarifs

JEUX MEGADRIVE
395,00F

AERO THE ACROBAT
BRETT HULL HOCKEY
GENERAL CHAOS
LANDSTALKER : 449F
RANGER X
ROCKET KNIGHT ADV
JURASSIC PARC
F.15 STRIKE EAGLE
PUGSY
SPIDERMAN/X.MEN

STREET FIGHTER 2 ARRIVE !!
499,00F

FRAIS DE PORT OFFERTS

JEUX NEO GEO

VIEW POINT	: 149(
SAMURAI	: 149(
WORLD HEROES 2	: 134(
FATAL FURY 2	: 124(
3 COUNT BOUT	: 124(

COMMANDE avec 3615 Consol Plus

- Occasions garanties 3 mois.
- Frais de port gratui
- Livraison en 48h.
- Les meilleurs prix
- Le plus grand choix

C'est ça être n°



LIVRAISON GRATUITE : LES FRAIS DE PORT SONT OFFERT

3615 CONSOL PLUS ... le seul véritable 3615 de la console

otos non contractuelles - Offre limitée en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92.02.06.04

Previews

YOGI BEAR

EDITEUR: EMPIRE





Yogi est un personnage de dessin animé (Hanna Barbera) et va devenir le héros d'un jeu de plates-formes haut en couleur, sur Super Nintendo. Alors que Yogi est en pleine hibernation, Boo Boo vient le réveiller pour le prévenir d'un grand malheur. Une usine chimique vient de s'installer dans le parc de Jellystone. Vous allez donc devoir jouer le rôle de Yogi dans un jeu qui vous mènera des montagnes couvertes de neige, jusqu'à la confrontation finale, dans l'usine chimique. Quel scénario, les mecs !

Mario is missing !

Vous ne vous tromperez pas de beaucoup si, en jetant un coup d'oeil sur les clichés, vous vous exclamez (avec l'esprit qui vous caractérise, jeunes lecteurs innocents !) qu'Empire nous prépare un "Mario se promène dans le Parc de Jellystone" ! Le jeu est en effet un bon jeu de plates-formes en vue de profil et aux scrollings multidirectionnels. Pour se débarrasser d'un ennemi, il faut évidemment lui sauter sur la tête, et des milliers de bonus sont à récupérer un peu partout. Mais Empire a quand même glissé quelques différences notables, puisque pour sortir d'un niveau, il faut récolter certains objets. De plus, le sprite de Yogi est grand, les scrollings différentiels nombreux (trois bandes) et l'univers complètement cartoonesque.

Cinq stages de folie...

Les niveaux se ressemblent, dans le principe, mais les décors différents influent sur les actions à réaliser. De plus, quelques "secret-stage" proposant des petits jeux différents viennent rompre le rythme plates-formes du jeu. Yogi peut aller où il veut, revenir sur ses pas. Tout au long du jeu, il rencontrera même des personnages du dessin-animé. Notre héros débonnaire saute sur les paniers à provisions et gobe, au passage, tout ce qui peut se manger. Tous les animaux de la forêt américaine sont aussi présents dans ce jeu, avec une préférence pour les porcs-épics, les ratons-laveurs et les saumons volants ! Sortie du jeu prévue pour janvier 94, yeah !





CITY GAMES

CITY GAMES

LE BEST DES PRICE - TOUTES LES NEWS DU JAPON ET DES USA EN AVANT PREMIERE !! TEL : (1) 43.35.32.10

POUR LES DISPONIBILITES, TELEPHONEZ- NOUS ! NOUS RACHETONS VOS ANCIENS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURS PRIX

4 RUE CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS - METRO : RASPAIL - VAVIN - PORT ROYAL
OUVERT DE 10 H 30 A 13 H ET DE 14 H A 19 H

ECHANGEZ VOS JEUX A PARTIR DE 50 F !!
DES CENTAINES DE JEUX EN STOCK SUR :
SUPER FAMICOM
SUPER NES
SUPER NINTENDO
NEC CD
NEO GEO
MEGADRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
LYNX

jeux dsns la limitea des stock disponibies - prix ravisables sans preavis

JEUX NEUFS

SUPER FAMICOM

WORLD HEROES	589F
DRAGON BALL Z 2	539F
ART OF FIGHTING	589F
STAR FOX	399F
SONIC WINGS	539F
FINAL FIGHT 2	239F
F1 EXHAUST HEAT 2	439F
AIR DIVER	539F
SUPER TETRIS 2	539F
VALKEN	479F
POP'N TWIN BEE	439F
OLIVE AND TOM 4	479F
SOLSTICE 2	589F
ERIC CANTONA JAP	439F
STREET FIGHTER 2 TURBO	589F

SUPER NES

B O B	449F
MORTAL KOMBAT	499F
JURASSIC PARK	529F
STAR WARS 2	529F
STREET FIGHT TURBO	549F
MARIO ALL STAR	499F
YOSHI'S COOKIE	399F
TOP GEAR 2	529F

NEO GEO

SAMOURAI SHODOWN	1540F
FATAL FURY SPECIAL	1590F
BLUE'S JOURNEY	590F
SENGOKU 2	1190F
VIEW POINT	1540F
SUPER SIDEKICK	1390F

NEC

EXILE 2	CD	429F
DUNGEON MASTER	CD	429F
LORDS OF THUNDER	CD	449F
STREET FIGHTER 2'		499F
PC KID 3		429F

MEGADRIVE

LAND STALKER	389F
JUNGLE STRIKE	389F
JURASSIC PARK	389F
RISKY WOODS	329F
SHINNING FORCE	389F
SHINOBI 3	389F
BUBSY	349F
STREET FIGHT 2'	499F

JEUX D'OCCASIONS

SUPER FAMICOM

ACTRAISER	199F
AREA 88	249F
AXELAY	249F
CASTLEVANIA	199F
CONTRA 4	249F
DEAD DANCE	349F
DRAGON OUEST V	399F
DYNOSAUR WAR	249F
FATAL FURY	349F
SUPER ALESTE	299F
GHOULS & GHOSTS	199F
KICK OFF	249F
MARIO WORLD 4	299F
OUTER WORLD	249F
PRINCE OF PERSIA	249F
SOULBLADER	199F

SUPER NES

BART NIGHTMAR	249F
BUSTER BROS	299F
MARIO KART	349F
NCAA BASKET	249F
NHLPA HOCKEY	349F
MAGICAL QUEST	299F
UN SQUADRON	249F
STAR WARS	349F

NEO GEO

ART OF FIGHTING	949F
BURNING FIGHT	449F
EIGHTMAN	549F
FATAL FURY	649F
LAST RESORT	999F
MAGICIAN LORD	399F
WORLD HEROES	899F
NAM 1975	399F

MEGADRIVE

ALIEN 3	179F
KO BOXING	199F
DEVILISH	199F
DJ BOY	129F
G-LOC	199F
MARIO HOCKEY	199F
PREDATOR 2	179F
TWO CRUD DUDE	199F

NEC

WATER BOMB	149F
SHINOBI	149F
DARK LEGEND	149F
VIGILANTE	149F
TOY SHOP BOY	99F

GAME BOY

TINY TOON	129F
PRINCE VALIANT	129F
MARIO LAND	129F
TERMINATOR 2	129F
NEMESIS	99F

MATERIELS

NEUFS		OCCAZ	
NEO GEO COMPLETE	2390F	SUPER NIN. SANS JEU	549F
JOYSTICK NEO GEO	449F	SUPER NES SANS JEU	799F
TRANSFORMATEUR 9V	129F	SUPER FAMICOM S. JEU	999F
JOYPAD PRO 2	99F	NEO GEO SANS JEU	1990F
JOYPAD KONAMI	399F	GAME BOY + 1 JEU	349F

BON DE COMMANDE

4 RUE CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS - TEL : 43.35.32.10

QTE	TITRES	CONSOLES	PRIX
		TOTAL	
	+30 F DE FRAIS DE PORT		

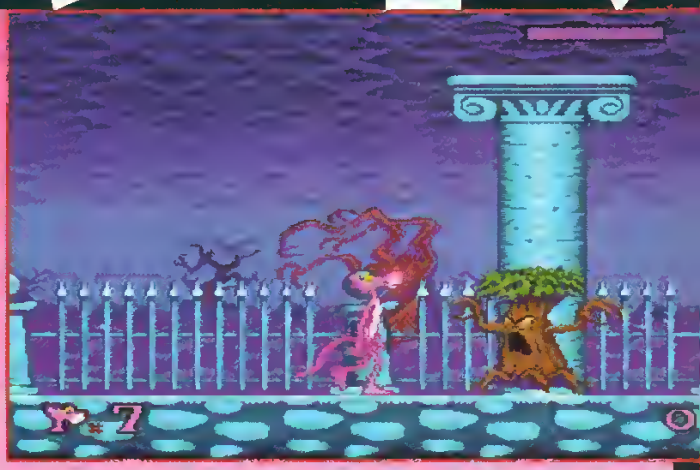
NOM
PRENOM
ADRESSE
CP VILLE
REGLEMENT CHEQUE MANDAT
CARTE BLEUE DATE D'EXP
N°

Previews

EDITEUR: TECMAGIK

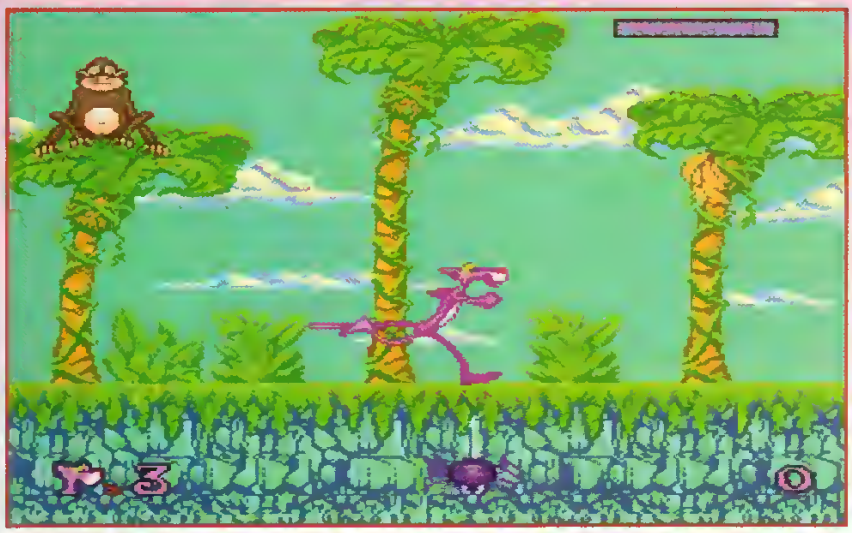
PINK PANTHER







La Panthère Rose veut devenir une star. Et une star à Hollywood tont qu'à faire ! Elle a choisi les projecteurs de la Megadrive pour assouvir son vieux rêve. En fait, c'est dans un jeu complètement plates-formes qu'il faudra évoluer. Et complètement loufoque. Aussi, n'ayez pas peur si vous vous retrouvez dans les entrailles d'une dinde, ce n'est que du cinéma ! D'autant que vous aurez une arme essentielle pour vous défendre, face aux empêcheurs de tourner (des films !) en rond : une espèce de gant de boxe articulé à votre bras et extensible à volonté, vous permettra de mettre hors d'état de nuire les paparazzi de tous poils. Dans certains niveaux, il n'est pas impossible non plus que vous jouiez les Robin des Bois, avec des vraies flèches et garni d'une plume de Perdrix sur le couvre-chef, à la manière des vrais chasseurs. Mais ce sont surtout vos jambes fines et roses qui risquent de vous sauver. Sauter partout, courir à vive allure, éviter les ravins, mais aussi faire preuve d'un peu de jugeote, pour ne pas constamment tourner en rond, seront autant de qualités qu'il faudra mettre en avant. Il faudra donc repérer les lieux avec circonspection ! Si vous êtes déprimé, vous risquez de ne plus l'être en voyant les mimiques de la panthère. Les animations, sans valoir celles du dessin animé, sont tout de même parfois très drôles. Il est vrai que nous sommes dans le milieu du cinéma où tout est possible ! Pas de gros "bugs" techniques en vue, donc pas de gros reproches à la clé. Il faudra cependant attendre le test complet pour évaluer, d'une façon assidue, ce nouveau jeu de plates-formes sur MD.





Previews

PINK PANTHER

EDITEUR: TECMAGIC







Je voiiiiis la vie en roseuuuuu !

Etre une star de cinéma à Hallywood, ça se mérite. C'est pour cette raison que la Panthère Rose, l'un des rares héros de dessin animé à ne pas être encore passé dans le monde des jeux vidéos, doit arpenter tous les studios de la MGM ! Voilà un excellent prétexte pour faire des mini-paradies de certains grands classiques du cinéma américain. De "Chéri, j'ai rétréci les gosses", en passant par "Robin des Bois" et "Frankenstein" et le très récent "Jurassic Park", la Panthère va traverser tous ces niveaux en évitant les nombreux pièges. La Panthère peut piquer des sprints, sauter, ou bien encore tirer sur ses ennemis à l'aide d'armes diverses qui dépendent, tout comme son costume, du plateau de tournage sur lequel elle se trouve.



Toute la musique que j'aimeuuuu !

Qui dit "Panthère Rose", dit "musique de la Panthère Rose". Même si cette règle ne se vérifie pas sur la version Megadrive, elle est ici de rigueur. A chaque niveau, vous retrouverez l'air célèbre avec de multiple variantes. Par exemple, le niveau Robin des Bois aura cette musique, mais avec des sonorités médiévales de flûte. C'est donc une musique différente pour chaque niveau ! Le jeu, quant à lui, garde l'esprit du dessin animé. La panthère se déplace avec son air nonchalant et évite les obstacles lorsqu'elle ne peut pas les éliminer.

Dans chaque niveau, la Panthère Rose pourra mettre la patte sur des pièces de monnaie qui, une fois mises dans des tirelires, lui permettront de bénéficier de certains bonus. Bien sûr, ces bonus sont souvent nécessaires pour progresser, et par conséquent, il vous faut absolument les trouver ! Le tout est fait avec une bonne dose d'humour, et techniquement, plusieurs points sont à observer. Tout d'abord, l'animation du sprite principal, très fluide. Ensuite, les nombreux décors selon le plateau traversé. Ajoutez à cela un niveau de difficulté assez élevé, et vous voilà en présence d'un jeu qu'il faut guetter du coin de l'oeil.

DEVENEZ MILLIONNAIRE

POUR FETER L'OUVERTURE DE SON NOUVEAU POINT DE VENTE AU MANS, SHOOT AGAIN VOUS OFFRE, POUR TOUT ACHAT OU ECHANGE, UN TICKET DU "MILLIONNAIRE". CETTE OFFRE EST VALABLE DU 15 OCTOBRE AU 30 NOVEMBRE 1993.

ET SI VOUS PASSIEZ A LA TELE ?

Ouverture :

Le Lundi de 14H à 19H

et du Mardi au Samedi de 10H30 à 19 H



SHOOT AGAIN - FLANDRE
145 rue de Flandre, 75019 Paris.
Tél : (1) 40-38-02-38 et 40-34-36-26
M° Crimée ou Corentin Cariou

SHOOT AGAIN - LECOURBE
49 rue Lecourbe, 75015 Paris.
Tél : (1)47-34-92-16 et 42-73-35-41
M° Sèvres-Lecourbe

SHOOT AGAIN - LE MANS
Centre Commercial République
72000 Le Mans
Tél : 43-24-83-03

ShootAgain

STREET FIGHTER 2'
MEGADRIVE 549 FRS
+ 1 CADEAU SURPRISE

MEGA DRIVE

MEGADRIVE 1 + SONIC + 2 MANETTES .....695 F
MEGADRIVE 2 + "3 JEUX" + 2 MANETTES .....895 F
MEGADRIVE 2 + ALADDIN + 2 MANETTES .....995 F

MEGA CD 2 + ROAD AVENGER .....1990 F
MEGA CD 2 JAPONAIS + PRO CDX .....2450 F



ALADDIN : 449 Frs

Pour tout achat d'Aladdin sur Megadrive nous vous offrons le porte clés Aladdin et un ticket du "Millionnaire"

DEMENT !
MEGA CD 2 + PRO CD X
Compatible avec tous les jeux
2450 Frs

Bart Nightmare	399 f	Gunstar Heroes	Tel	NHLPA Hocky 94	399 f
Sorcerer's Kingdom	Tel	Robocop 3	Tel	Air Diver - Jap	99 f
MORTAL KOMBAT	490 f	Spiderman VSX Men	499 f	Air Wol - Jap	99 f
Jurassic Park	499 f	Davis Cup Tennis	499f	Beast Warriors - Jap	129 f
STREET FIGHTER 2'	Tel	Formula One	399 f	Dark castle - Fran	149 f
Shinning Force	499 f	Bob	399 f	G-loc -Jap	129 f
King Of Monsters	499 f	General Chaos	399 f	Gaiares - Jap	149 f
Summer Challenge	399 f	Techno Clash	399 f	Gomola - Jap	99 f
Championship Bowling	399 f	Columns 3	399 f	Hurrican - Jap	99 f
Power Challenge	399 f	Mac Donald Treasure Land	399 f	Kagaki - Jap	149 f
Battle Toads	399 f	Zombies Ate Neightbore	399 f	Rastan Sga 2 - Jap	99 f
Jungle Strike	399 f	Super Baseball 2020	399 f	Pit Fighter - Jap	199 f
Rocknet Knight Adventure	499 f	Pirates Gold	399 f	Ring of Power - Fran	199 f
Rolling Thunder 3	499 f	Ranger X	399 f	Wani Wani World - Jap	149 f
Dinosaure Of Hire	399 f	Best Of The Best	399 f	Whip Rush - Jap	99 f
		Hook	399 f	Buck Rogers - Fran	199 f
				Zoom - Fran	99 f

Mega CD 2 japonais compatible avec toutes les Megadrive !

Jeux d'import

SONIC CD	***499 f***
Batman Returns	399 f
Time Gal	399 f
After Burner 3	399 f
Kriss Kross	399 f
Sherlock Holmes 2	399 f
Willy Beamish	399 f
Joe Montana 3	499 f
Dracula	399 f
Sewer Shark	399 f

Consultez nous !

Jeux français

Prince Of Persia	399 f
Wolf Child	399
Jaguar XJ 220	399
Silpheed	Tel
Robo Aleste	399

Consultez nous !

Aladin est un personnage déposé par les studios Walt Disney Offre dans la limite des stocks disponibl

NEO GEO

PENSEZ A LOUER LES JEUX NEO GEO

020 Baseball	690	Nam 75	690
lpha Mission 2	690	Ninja Combat	790
ndro Lunos	1290	Ninja Commando	1290
rt Of Fighting	1490	Riding Hero	790
aseball Star	790	Robo Army	1290
aseball Star 2	1290	Sengoku	990
ce's Journey	790	Sengoku 2	1490
rning fight	990	Side Kick	1490
ssed Swords	790	Super Spy	790
per Lio	690	Thrash Rally	990
ght Man	790	Top Player Golf	790
tal Fury	990	View Point	1890
tal Fury 2	1490	World Heroes	1490
otball Frenzy	990	World heroes 2	1790
ost Pilot	790		
zzled	590	**SAMOURAI SHOWDOWN**	**1790**
g Of Monster	790		
g Of Monster 2	1290		
t Ressort	1290	Console seul	2290
gue Bowling	790	Console + 1 jeu	2790
gician Lord	690	Joystick	499
ation Nation	990	Memory Card	229

NEC

Core Grafx	Tél...
PC Engine GT	**1490 f**
PC Engine DUO	2290 f
PC Engine Duo-R	2290 f
Explorer Mr Don	299 f
Gradius	299 f
Salamander	299 f
STREET FIGHTER 2'	599 f
Toilet Kid	299 f
CD Loom	399 f
CD Kunio Soccer	399 f
CD Kick Boxing	399 f
CD Davis Cup Tennis	399 f
CD Rising Sun	399 f
CD Hawk F-123	399 f

MORTAL KOMBAT 269 F



GAME GEAR

595 FRS

LA GAME GEAR +"COLUMNS"

Alimentation	199 f	GG Aleste 2	290 f
Acumulateur	299 f	Ecco The Dolphin	290 f
Loupe grossissante	99 f	Alien 3	275 f
Malette de protection	99 f	Indiana Jones Last...	275 f
VS Câble	199 f	Marble Madness	249 f
NEWS :		Global Gladiators	275 f
MORTAL COMBAT	**269 f**	Ninja Gaiden	275 f
Surf Ninja	**275 f**	Master Of Darkness	269 f
WWF Steel Cage	**275 f**	Chakan	275 f
Jurassic Park	**275 f**	Streets Of Rage	275 f
Streets Of Rage 2	**275 f**	Mickey Mouse 2	199 f
Surf Ninja	275 f	Donald Duck	199 f
Green Dog	275 f	Joe Montana Foot.	199 f

NOUVEAU SAV

Nous réparons votre console !

Quelle vienne du fin fond de l'Amazonie, des sommets de l'Himalalya ou du centre de la Terre, nous réparons votre console ! Rapide et efficace, notre Service Aprés Vente vous présentera un devis gratuit que vous êtes libre d'accepter.

Pour tout renseigement complémentaire, appelez le :

(1)42-73-35-41

Rapidité et efficacité, telle est notre devise !

DEMENTIEL ! UNE CONSOLE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD !!!

e jouez plus sur la télé de vos parents, ıpréciez toutes les couleurs de votre ıper Nintendo ou la rapidité de votre egadrive sur votre moniteur Amstrad, anquil dans votre chambre. Ces adapta- urs UNIQUES sont compatibles avec utes les consoles, aussi bien les japo- aises (ou US) que les françaises.

daptateur "A-128"
our moniteur CTM 640 et 644.....249 f
daptateur "A-128 Plus"
our moniteur CM 14.....249 f
aire d'enceintes actives
our adaptateur "A-128".....299 f
Kit complet
'A-128 + paire d'enceintes".....499 f

GAME BOY 169 F LE JEU

BATTLETOADS
HYPER LODE RUNNER
BOULDER DASH
WRESTLEMANIA
F1 RACE, COMPLET
PAC MAN
DRAGON'S LAIR
POP UP
GHOSTBUSTERS 2
-- MORTAL KOMBAT, 249 Frs --

Club échanges ENTREZ DANS LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGES DE FRANCE.

Découvrez des centeines de nouveaux jeux, aucune cotisetion, pas de carte de membre, bref aucune obligation.
Plus de mille cartouches en stock **PERMANENT**, des jeux de qualités d'excellent état, et un service VPC rapide et simple en font un des clubs d'échanges de cartouches des plus sérieux de France.
Donnez 2 jeux contre et bénéficiez d'un échange gratuit, ou optez pour la formule 1 jeux contre 1 en peyant une modique somme.

LES TARIFS 1 JEU CONTRE 1

Super Nintendo	100 f
Megadrive - Mega CD	80 f
Nec Coregrafx et CD Rom	60 f
Game Gear	50 f
Nintendo	50 f
Master System	50 f
Gameboy	30 f
Neo Geo	Nous consultez

GENIAL !

LES TARIFS 2 JEUX CONTRE 1

Toutes consoles.....GRATUIT
Port retour à la charge de notre clientèle

NOUVEAUTES :

Actraiser 2	595 f
Final Set	595 f
Sengoku	595 f
Super Chinese World 2	595 f
Clay Fighter	549 f
Suzuka 8 Hours	595 f
Cool Spot	549 f



DÉCOUVREZ LE PLEIN ÉCRAN ET LA VRAIE RAPIDITÉ DE LA CONSOLE SUPER-NINTENDO. DÉCOUVREZ LA SUPER NES US.

Super NES US seule.....990 f
Super NES US + 1 jeu + 1 adaptateur.....1450 f

POUR LES NOUVEAUTES TELEPHONEZ ! SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT 549 FRS

ACCESSOIRES

Péritel Jap US	299 f
Alimentation SFC	199 f
Joypad Dyna 1	199 f
Rallonge 2m10	149 f
Joypad Hyper Beam	490 f

CARTOUCHES

3020 Super Baseball	499 f
Acrobat Mission	399 f
Adventure Island	499 f
Air Diver -Super-	595 f
Aliens VS Predators	499 f
Amazing Tennis	499 f
Axelay	499 f
Back To The Futur 2	549 f
Battle Blaze	199 f
Battle GP	549 f
Bikuri Man -Super-	499 f
Bio Metal	499 f
Black Bass -Super-	499 f
Blues Brothers	549 f
Bowling -Super-	549 f
Cacoma Knight	499 f
Death Blade	590 f
Devil's Course	595 f
Dimension Force	199 F
Dirty Challenger	399 f
Dungeon Master	590 f
Dunk Star -Super-	499 f
F1 Circus 2 -Super-	649 f
F1 Grand Prix 2	690 f
F1 Hero -Super-	499 f
Family Dog	499 f
Final Fight 2	499 f
Flying Hero	590 f
Gachapon World -Super-	499 f
Ghouls'n Ghosts -Super-	499 f
Gods	499 f
Gunforce	499 f
Home Alone	449 f
Home Alone 2	449 f
Hunt Of The Red October	399 f
International Tennis Tour	499 f
Jacky Crush	499 f
James Bond Junior	399 f
Joe And Mac 2	499 f
Jungle Wars 2	595 f
Kendo Rage	549 f
King Of Monsters	499 f
King Of Rally	649 f
Lemmings	449 f
Linear Ball -Super-	499 f
Magic Johnson S. Dunk	549 f
Magic Sword	199 f
Misty	199 f
Mystery Circle	499 f
Neugear	549 f
Nigel Mansell	499 f
Operation Logic Bomb	549 f
Pang -Super-	499 f
Parodius	499 f
Phalanx	499 f
Pilot Wings	499 f
Pop'n Twinbee	499 f
Power Athlete	449 f
Prince Of Persia	499 f
Robocop 3	449 f
Rocketeer	399 f
Romance Of Three...	499 f
Royal Conquest	499 f
RPG Racing	399 f
SD Gundam	499 f
Septentrion	595 f
Shadowrun	549 f
Street Fighter Turbo	590 f
Sumo Spirit	499 f
SWIV -Super-	499 f
Sylvalion	499 f
Tazmania	499 f
Thunder Spirit	499 f
Tom And Jerry	499 f
Toys	499 f
Ultraman 2	449 f
Ushyo And Tora	499 f
Valis -Super-	449 f
Vegas Stake	499 f
Waga Land 2	399 f
Wayne's World	499 f
Wings 2	549 f
Wolf Child	499 f
World Champion Boxing	499 f
World Heroes	649 f
World Soccer -Eric Cantona Football-	549 f
WWF 2 -Royal Rumble-	690 f
Xardrion	590 f
Y's 3	199 f
Yoshi And Cookies	499 f

GAGNEZ JUSQU'A 1 000 000 FRANCS GRACE A SHOOT AGAIN

EN DECOUVRANT LES 3 TV DE VOTRE **"MILLIONNAIRE"** OFFERT POUR TOUT ACHAT OU ECHANGE, DANS LES DES POINTS DE VENTE "SHOOT AGAIN"

ON A DECOUPER PUIS A RETOURNER REMPLI, UNIQUEMENT A :"SHOOT AGAIN, 145 RUE DE FLANDRE, 75019 PARIS"

Nom .....**Prénom**.....**Code postal**.....

Ville.....**Adresse** .....

.....**Téléphone** .....**Date de la commande**.....

Je désire le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
Port	.....	**35 frs**
Contre Remboursement, rajoutez 35 frs	.....	
MONTANT TOTAL	.....	.....

Je désire faire cet échange :

O Je vous donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la gratuité des frais de port retour
O Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console + 35 frs pour les frais de port

Je vous donne.....
.....
.....
.....
Je desire en 1 er.....
2 ème.....
3 éme.....
4 éme.....
5 éme.....
6 éme.....
7 éme.....
8 éme.....
9 éme.....
10 éme.....

Reprise dans la limite des stocks disponibles, renseignez vous bien avant toutes expéditions de jeux.

Je joint à me commande : O Un chèque, O Un mandat lettre, O Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de frais de port à ma commande. Je possède : O Un adaptateur pour les jeux étrangers
O Une Megadrive, O Un Mega CD, O Une Super Nintendo, O Une Super Famicom ou Super NES, O Une Game Geer, O Un Gameboy, O Une Neo Geo, O Une Nec, O Autre

ALLO TOKYO !

NEWS ARCADE

SPECIAL SALON

Comme tous les ans au Japon, se déroule le salon "Amusement Machine Show". Cette année encore, les nouveautés sont nombreuses et alléchantes. Pour tout vous dire, les news pleuvaient, et dans ces cas-là, on range les parapluies, tellement c'est merveilleux. Toujours est-il que c'est donc une rubrique Arcade "spécial salons" que l'on vous offre ce mois-ci, avec un rapide aperçu de toutes les cartes et les machines intéressantes. Sachez tout de même que le mois prochain, ce sera Amusexpo, et on espère tous voir les premières machines virtuelles, et le tout nouveau Super Street Fighter 2 en avant-première européenne.



AIR COMBAT

NAMCO

Depuis le temps qu'on en entendait porter, je désespérais de ne pas le voir arriver. Mais ça y est, le voilà ! Un vrai simulateur de vol en arcade. Je sais, certains diront que le "R360" de Sega suffisait largement, mais je leur réponds haut et fort que ce n'est pos ce que l'on peut appeler un VRAI simulateur. Pour "Air Combat", bien que les commandes saient tout de même simplifiées pour pouvoir être accessibles à tout le monde, la qualité et la précision du simulateur semblent être conservées. Vos deux types d'armes sant les missiles et le canon Vulcan, car vous volez sur des F16, ou FSX si vous préférez (c'est la version japonaise du F16 américain). Vous avez aussi à votre disposition la manette des gaz, an ne sait jomais, ça peut toujours servir. Plusieurs niveaux de combat sant au choix. Cela permet à la machine d'adapter le niveau de jeu au vôtre. Enfin, votre mission première consistera à faire des interventions en cas d'alerte aérienne. Va falloir aller se frotter avec les Migs, les p'tits gars !



SUPER STREET FIGHTER 2

CAPCOM



La saga "Street Fighter 2" continue, après la version 2', puis la version 2' Turbo, voici la version "Super", avec 4 nouveaux personnages. Ils se prénomment : Cammy, une Américaine aux formes affolantes ; Fei Long, un Bruce Lee plus fort que le Dragon ; T. Hawk, un indien mexicain assez costaud ; et Dee Jay (TECHNO, techno, ...) qui vient de la Jamaïque. Comme vous le voyez, le combat s'annonce rude, sinon tous les autres personnages sant conservés. Et qui dit nauveaux persos, dit forcément nouveaux décars, normal ! Mais de toute façon, cela commence à devenir lassant, an se demande si un jour Capcom va nous sartir autre chose qu'une version remaniée de Street Fighter 2, ou de Final Fight and Co. C'est tout de même dommage, mais que vaulez-vous, il fout bien qu'il y ait des jeux de baston pour plaire à tous !



RIDGE RACER

NAMCO

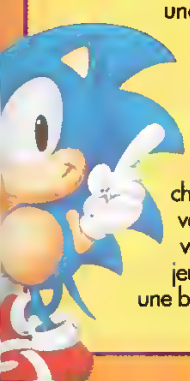
Tout le monde se souvient de "Virtua Racing" de Sega, et de son succès lors de sa sortie, en France en particulier. Eh bien, je commence à penser que son règne va prendre fin sous peu, vu les photos de cette nouvelle petite merveille de chez Namco. Le décor est entièrement formé de textures en 3D mappée. C'est-à-dire que tous les graphismes sont entièrement "dessinés". Désormais, on peut dire au revoir aux "vieux jeux" utilisant la 3D surface pleine. On rentre dans une nouvelle ère du jeu, c'est vraiment génial. Tellement génial, qu'on a du mal à en croire nos yeux. Toutefois, espérons que l'animation suivra la qualité des graphismes. Mais vu les antécédents de Namco, notamment avec "Galaxian 3", il n'est pas necessoire de s'inquiéter. De plus, la version cockpit semble extrêmement soignée. Vous avez toutes les commandes d'une vraie voiture. C'est simple, on s'y croirait !



SEGA SONIC THE HEDGEHOG

SEGA

Tout le monde connaît le hit Sega "Sonic" qui a fait un ravage sur les consoles de salons, et les portables de chez Sega. Eh bien, ce petit hérissan débarque maintenant en arcade pour de nouvelles aventures. Cette fois-ci, il ne sera pas seul. Il sera accompagné par deux copains qui se ressemblent : Ray, un écureuil volant, et Mighty, un tatou. Bien évidemment, il est possible de jouer à trois en même temps, ce qui est loin d'être négligeable. Pour ajouter encore un petit complément au jeu, il s'agit d'une carte Jamma en 32 bits, faisant donc partie de la série du Système 32 de Sega, une référence en arcade. Comme pour les versions consoles, vous devez affronter le Docteur Robotnik. Celui-ci a enfermé nos trois héros, qui devront traverser sept stages remplis de pièges de toutes sortes. Une fois que vous les aurez passés, vous pourrez voler librement sans avoir ce fou de Dr Robotnik dans les pattes. Mais restez vigilants car, à chaque pas, le danger vous guette. Espérons que la version arcade remporte un aussi grand succès que la version console, ça ferait du bien à toutes les salles de jeux. Surtout qu'à mon avis le jeu va assurer comme une bête, ce serait dommage de louper ça !



EVRY GAMES

7, ALLEE B. FRANKLIN 91000 EVRY
>> Avenue Blaise Pascal, Face hotel Arcade
de 11h à 19h30 du lundi au samedi

IMPORT DIRECT DE NOUVEAUTES
NOMBREUX JEUX D'OCCASIONS
REPRISES - *ECHANGES DE JEUX*

S.NES Nintendo

L'EMPIRE C.ATTAQUE	549 f
ARCUSS ODYSSEY	549 f
SUP. JAMES POND	449 f
YOSHI SAFARI	TEL.
YOSHI COOKIES	349 f
ST.F. 2 TURBO SNES	589 f
MORTAL COMBAT (F)	549 f
JURASSIC PARC	549 f
SUPER BASEBALL 2020	449 f
COOL SPOT	539 f
MARIO COLLECTION	TEL.
NIGEL MANSELL GP	449 f
DONGEON MASTER	449 f
TECMO Super NBA	449 f
CYBERNATOR-VALKEN	449 f

SUPERFAMICOM

ST.FIGHTER II TURBO	689 f
WORLD HEROES	589 f
DRAGONBALL- Z II	TEL.
RANMA 1/2 N°3	TEL.
RANMA 1/2 II	649 f
ART OF FIGHTING	TEL.
BATMAN RETURNS	395 f

ET BEAUCOUP D'AUTRES...

GP1-EQUINOX-SOLSTICE 2
BOMBER MAN-Mister NUTS
ET LES CLASSIQUES,
LES ACCESSOIRES,
A PRIX CANON !

NEO - GEO OCCASIONS:

3 COUNT BOUT	990f
FATAL FURY 2	1090f
VIEWPOINT	1290f
WORLD Heroes 2	1290f
SAMOURAI SH.	TEL !
TOP HUNTER	
F. FURY SPECIAL	

ART OF FIGHTING	899 f
MAGICIAN LORD	449 f
FATAL FURY	549 f
ALPHA MISSION	449 f
ROBO ARMY	699 f
EIGHT MAN	649 f
BURNING FIGHT	499 f
GHOST PILOTS	499 f
BASEBALL 2020	549 f
S. SIDE KICKS	1690 f

LOCATION DES JEUX 25 f

SEGA
MEGADRIVE
MEGA - CD
LES NOUVEAUTES
NOMBREUX JEUX
D' OCCASION

STREET FIGHTER 2
ALADIN- JURASSIC P.
ROCKET KNIGHT ADV.
MORTAL KOMBAT
COOL SPOT - BUBSY -
JUNGLE STRIKE - SYLPHEED CD
SHINNING FORCE -SONIC CD
FLASH BACK ETC...

POUR VOUS RENSEIGNER, RESERVER Votre jeu ... ☎ 60.77.68.95
DIRECT PAR C.B : TEL.

BON DE COMMANDE: ☐ CHEQUE ☐ MANDAT

Qt	Designation	Prix

Frais de port : + 30 F
Jeux neo-geo : 50 F
Total

Nom:
Adresse:
TEL:

TOKYO!

NEWS ARCADE

SPECIAL SALON

CYBER SLED



NAMCO

Pour ceux qui connaissent "Spectre" sur Macintash, on peut considérer "Cyber Sled" comme son adaptation en arcade. Vous êtes transportés à travers le temps dans un monde futuriste, où la grande attraction du moment est le combat acharné de tanks de différents calibres dans une arène. Le but final est d'en ressortir vivant. Six combattants avec leur machine de destruction vous sont proposés. Leurs caractéristiques varient de façon proportionnelle par rapport aux autres concurrents. C'est-à-dire que si un char est plus rapide qu'un autre, il sera alors mains résistant, par exemple. Deux modes sont au choix : Training ou Combat. Les décors varient énormément. Le dépaysement est quasi-total entre chaque monde. On a aussi le choix entre plusieurs schémas pour l'arène. Car il faut bien comprendre que pour arriver à ses fins, il faut réduire en cendres vos adversaires. Pour vous aider dans votre tâche, il y aura la possibilité de récupérer des items pour gonfler votre monstre mécanique. Mais la partie est lain d'être jouée d'avance.





SUPER D3BOS

TAITO

Vous mélangez le "Venturer" et le "R360", et vous obtenez en fin de chaîne le "Super D3Bos" de chez "Taito". En effet, ressemblant fort au R360, cette machine est en fait assez différente, car vous n'êtes que spectateur d'un film, et c'est cette "boule" qui bouge en fonction du film. C'est vraiment du délire ! On peut monter à deux dedans, et vous êtes arnachés comme des cosmonautes, car il est vrai que vous portez presque pour un autre monde...



AS-1

SEGA

Pour ceux qui se souviennent, je vous avais parlé, à propos du salon Amusexpo'92, d'une machine se nommant "Venturer", qui pourrait se définir comme une salle de cinéma mobile, allant et venant en fonction du film, sensations garanties. Eh bien, là, c'est le même principe, souf que ça vient de chez Sega. Soit dit en passant, on peut monter dedans à huit, sympo non ?



3615 JOYPAD

DES MILLIERS D'ASTUCES

24 H / 24

CARTOUCHE FRANÇAISE

Megadrive

superstar joypad

STREET FIGHTER II'

EDITEUR • CAPCOM
GENRE • BASTON
TAILLE CARTOUCHE
24 MB
DIFFICULTE • AJUSTABLE
NOMBRE DE COMBATTANTS
13
NOMBRE DE JOUEURS • 2



- Enfin le SF2 !
- La rapidité.
- Les options en + (duel, etc...).
- Une bonne balance entre la NEC et la SFC (50 % jouabilité, 50 % réalisation).

- Synthèses vocales crachantes.
- Ce sera tout, merci, au revoir !

17 GRAPHISMES
Très fouillés, et mêmes un peu trop, hélas ! Sinon, chapeau pour les couleurs !

19 ANIMATION
Pas un pet, impeccable. ! On se croirait sur la version NEC, ou presque !

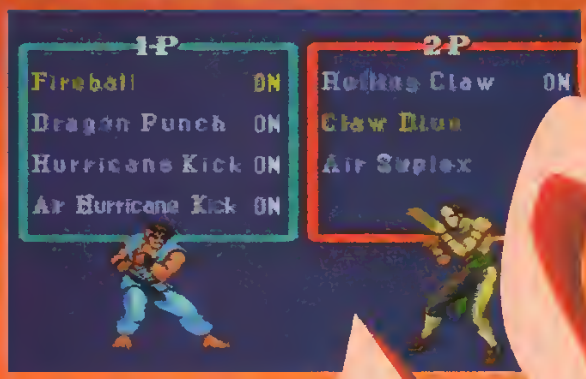
16 MANIABILITÉ
Le point faible du jeu : des coups difficiles à réaliser, une sensibilité un peu trop absente, mais on s'y habitue vite.

17 SON/BRUITAGE
Dilemme : les musiques sont très chouettes, réinstrumentées et tout, mais les synthèses vocales sont à base d'haltères dans le mixer, non ?...

GLOBAL 95%

STREET QUOI ? CONNAIS PAS !...

Bon, ben, que vous dire, vous connaissez tous ce jeu... Je vais plutôt vous parler de mon boucher... Vous savez, mon boucher... Un personnage, que dis-je homme-là !... En effet, chose peu courante, il vend de la viande... Eh oui, même moi j'ai mis du temps à y croire, mais désormais c'est établi, le boucher du coin de ma rue vend de la viande, un peu comme les types de Street fighter 2, mais en pas pareil, et même en pas pareil du tout, puisqu'aucun d'entre eux n'est boucher. Il est même impossible d'être moins boucher que Chun-Li ou Ryu, par exemple. Zangief ressemble-rait à un boucher ! Voyez-vous Honda découper deux tranches de jambon, dont une assez épaisse, lui ? Non, c'est à dire, Street Master ne met pas de bouchers en scène.



STREET FIGHTER



Ce que vous attendez, ce n'est pas un comparatif avec d'autres jeux de baston sur la MD, mais un avis clair et concis sur sa réalisation... Ben, ça va aller très vite, car cela reste du Street fighter... Les graphismes sont bons, plus clairs que ceux de la NEC, mais moins fins. C'est d'ailleurs de la NEC que cette version se rapproche le plus, ce qui est bon, vu que Capcom a privilégié la jouabilité à la réalisation. L'utilité du "plus" dans le titre de ce jeu, c'est la possibilité d'avoir le turbo, avec les 10 étoiles et tout et tout, et chose encore plus inédite, on peut supprimer les coups spéciaux des personnages avant un duel entre deux joueurs. Encore mieux, on peut se faire un tournoi où les joueurs choisissent six persos au maximum chacun, le gagnant restant sur table en éliminant les autres... Alors, peut-être décevra-t-il les puristes de la MD, car il n'est pas supérieur aux versions SFC, mais il est plus agréable à jouer, car de nouvelles options viennent l'agrémenter (et c'est pas plus mal, parce que ça broute un peu SF2' super turbo zone de la mort). N'hésitez donc pas, vous en aurez pour votre argent !

Greg



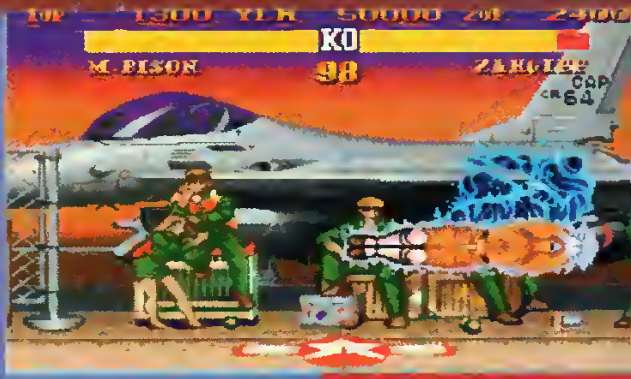
Si c'est très chouette, on peut se faire le coach d'une équipe de combattants et les faire se battre entre eux... dommage qu'il n'y ait pas l'option "pote-de-vies" !

Les vilains reviennent, ils sont toujours là, eux aussi, vaguement plus méchants que vous à vous battre. Mouahaaaa ! Zangief va délicieusement se pendre, hahaa !



Fraîchement débarquée d'Angleterre, la version Megadrive de Street Fighter II' se faisait désirer. Résultat des courses : je suis ébloui ! 24 megas de bastos, rien que pour vous, quelle joie ! Les graphismes manquent un peu de couleurs, quoiqu'en y regardant de plus près, on ne décèle pas de différences notoires avec ce qui s'est fait sur Nec ou SFC. Ce qui passait pour être une faiblesse connue, semble avoir été en partie réglé. C'est une bonne chose en soi. Reste le "problème" de la jouabilité et de l'animation. Je vous rassure tout de suite, on aurait eu du mal à faire mieux ! En mettant la vitesse au maximum (10 étoiles), ça part de tous les côtés, ça bouge extrêmement bien, même si exécuter les coups requièrent un tant soit peu d'expérience. Surtout avec la manette traditionnelle où l'un doit appuyer sur "Start" pour passer des coups de poings aux coup de pieds. En plein combat, ça fait un peu désordre. Heureusement, la manette 6 boutons, disponible quand vous lirez ces lignes, va résoudre cet épineux problème. Dommage aussi que certaines digits sonores soient un peu "crachoteuses", quand elles ne se chevauchent pas. Enfin, ne faisons pas trop les difficiles, cette cartouche est un must sur Megadrive, c'est une chose sûre. Quant à dire si elle est supérieure à Mortal Kombat, c'est une autre histoire...

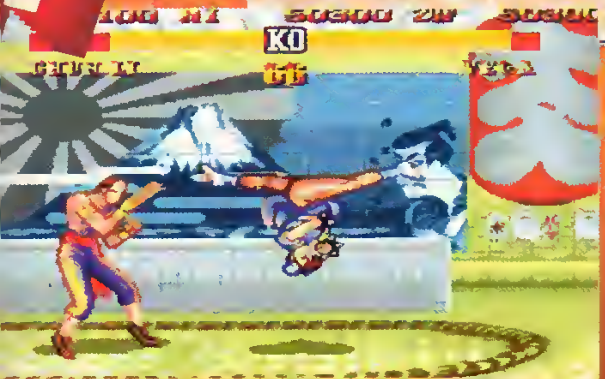
TRAZOM



Oh, qu'il va pas être content, Ryuuu, de son idée, hihiiii ! Au fait, savez-vous pourquoi que les nains font la révolte, comme Vega-Bison-Balrog, en version jap ? Vous le saurez plus tard, mais après l'épreuve... chambre bleu !







Spinning bird kick ! Très joli coup, hélas très difficile à réaliser, à moins que vous n'ayez l'"Arcade power stick" de Sega.

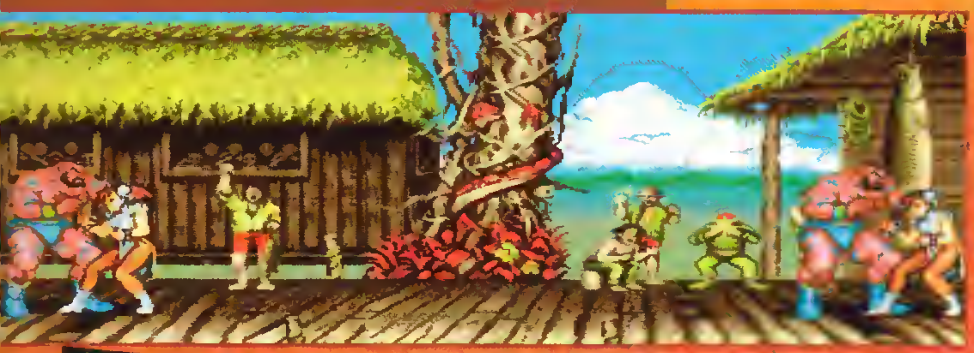


STREET FIGHTER II'

FACE À FACE

STREET FIGHTER II' VERSUS MORTAL KOMBAT

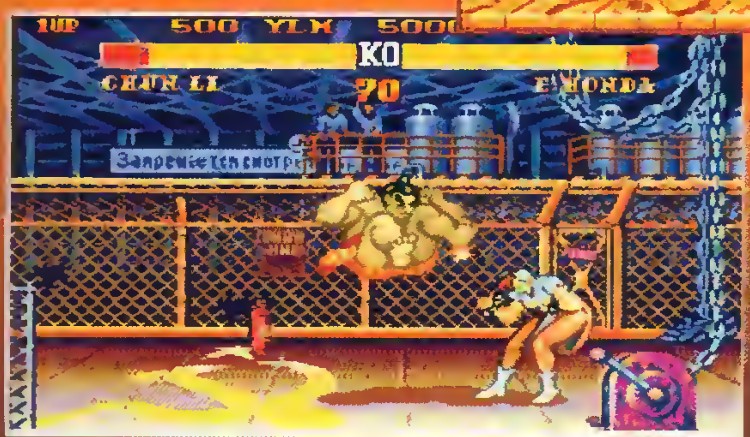
Le face-à-face entre [illegible] a toujours été [illegible] Un choix cruel de joueur ! Bonne question ! Il y a toujours à boire et à manger de part et d'autre, notamment techniques. Mortal Kombat (MK) nous sert de nouvelles digitalisations de sprites, une grande première, tandis que Street Fighter II' (SFII') se contente de dessins classiques que l'on voit dans tous les jeux. Mais ce n'est pas pour autant que MK lui vole la vedette. SFII' a l'avantage d'être ultra-rapide, et de se jouer avec une grande facilité même au niveau 10 étoiles de vitesse (le mode turbo en somme). MK ne possède pas de niveau de vitesse, mais a des coups qui s'exécutent aussi très facilement. Mis à part certains coups spéciaux. Les digits vocales sont dans les deux cartouches d'un niveau moyen, mais plus nombreuses dans SFII' et mieux réussies dans MK ! Les bruitages restant cependant nettement à l'avantage de SFII'. Dur de se décider, n'est-ce pas ? Pour ce qui est du fun, la nouveauté MK semble faire la différence, quand on connaît le cheat mode permettant de faire des "fatalities" très sanglantes ! De son côté, SFII' offre tous les boss aux joueurs, ce qui devrait plaire à tout le monde. Enfin, on a Capcom d'un côté (SFII') et Acclaim de l'autre (MK) : si vous vous référez aux éditeurs, vous avez certainement une opinion là-dessus. Pour ma part, je penche un chouia pour SFII' avec ses 24 M3 de folie !











Chun-Li, vous pouvez jouer à faire des bouddhas en dessous de la ceinture... espérons, pour Chun-Lee, qu'il n'a pas pris ses All-Bran.





Vous voyez ici les 16 circuits qui vous attendent durant tout le championnat. Et la Terre tourne...

MANSELL EN ROUE LIBRE !

Rappelez-vous, c'était en 1992 ! Nigel Mansell pulvérisait tous ses adversaires et devenait, pour la première fois, champion du monde de Formule 1 ! Même s'il a choisi la Formule Indy depuis, il est toujours leader (170 points !), il a donné son nom pour ce jeu de F1. Sur les vrais circuits, avec les vrais noms des pilotes, vous allez pouvoir disputer un vrai championnat. Avant cela, vous pourrez toujours écouter les conseils avisés de Tonton Nigel, régler la voiture à votre convenance, et voir s'il faut changer de moteur, de boîte ou de combinaison et même casque.

NIGEL MANSELL'S F1 CHALLENGE



Comme lorsque nous l'avions testé en import, j'ai un petit peu de réticence quant à ce programme. Bien que techniquement ce soit une vraie réussite, et ce malgré quelques effacements de sprites, n'oublions surtout pas que F1 Pole Position est déjà passé sur Super Nintendo, et qu'on a donc du mal à l'oublier ! Les côtes arcade et simulation n'ont quasiment aucune différence notoire dans cette cartouche, et c'est bien dommage. Mais le plaisir de jouer est toujours aussi présent. Et surtout, il n'y a aucune difficulté pour comprendre le maniement de la monoplace : tout se fait d'une façon intuitive, voire instinctive. Certains sprites demeurent assez moches, mais dans l'ensemble on ne peut pas vraiment se plaindre. Si vous aimez l'action pure et dure, mettez-vous à l'heure de Nigel Mansell !

TRAZOM



Toutes les caractéristiques de chaque circuit sont à votre disposition. Et ce sont les vrais !



Modifier le braquage de l'aileron, choisir le type de pneus et de vitesses (manuelles ou non) est possible. Examinez bien le circuit avant !



Sur les conseils de Mansell, en pleine course, vous enregistrez tout ce qu'il dit pour être plus performant encore. Après tout, il est champion du monde, non ?

NIGEL MANSELL'S F 1 CHALLENGE

EDITEUR • INFOCOM
GENRE • FORMULE 1
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 16
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS

- Une animation exceptionnelle ! Pratiquement les vrais sons d'une F1.
- Une excellente jouabilité.
- Plein d'options.

- Pas de différence entre mode simulation et mode arcade !
- Trop arcade !

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 17
Avec des décors différents à chaque circuit, des couleurs éclatantes, et des sprites bien dessinés, c'est du bon travail.

ANIMATION 18
Incroyablement rapide ! Une véritable bouffée d'air vous fouette le visage à 300 km/h ! D'ailleurs, je suis un peu décoiffé là...

MANIABILITÉ 17
Tellement simple, que ça en devient presque trop facile ! On est loin de déraper toutes les 5 secondes. C'est bon, quoi

SON/BRUITAGE 17
Très réalistes ! D'ailleurs, ils le sont tellement, qu'on en devient malade au bout d'un moment. Exactement comme en vrai !

GLOBAL 85%

CARTOUCHE FRANÇAISE

Mega CD

superstar joypad

SONIC CD

EDITEUR • SEGA
GENRE • SONIC (PLATE-FORME)
DIFFICULTE • FACILE
NOMBRE DE NIVEAUX • 9
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
CONTINUES • SAUVEGARDES

- Une musique qui arrache sa race !
- Une animation qui tue le ventre !
- Les sauvegardes qui sauvegardent tout !

Un dessin animé qui fracture le cerveau !
Des voyages dans le temps qui mutilent les jambes !

- Ca reste un Sonic, facile en plus.
- Les phases en 3D bougent parfois (rarement).

GRAPHISMES 17
C'est bien joli, mais y'a pas beaucoup de détails, hein !

ANIMATION 19
Pareil, que dire, ça reste Sonic. Ca bugge quand même moins.

MANIABILITÉ 15
Parfois, ça va tellement vite, qu'on n'a même pas l'impression de jouer. Sonic rebondit tout seul.

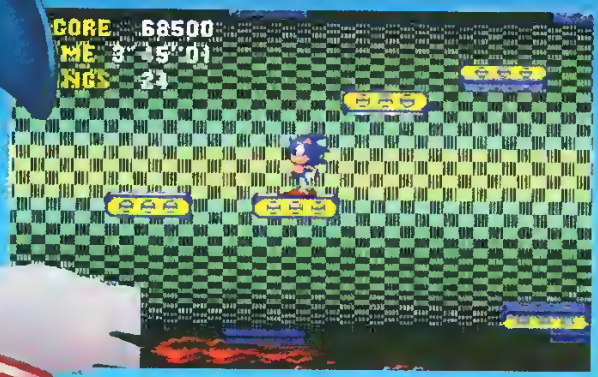
SON/BRUITAGE 19
L'équivalent de Lords of Thunder en "dance-techno".

GLOBAL 94%

SONIC EN TEUßOI !

Il y a de cela deux ans, apparaissait un jeu connu de tous, NikoNiko Pon, un jeu éducatif en japonais sur NEC, dont tout le monde se fout éperdument... On recommence : il y a deux ans, sortait Sonic ze Hedgehog, un jeu qui devait révolutionner un p'tit peu l'univers des jeux, et surtout mettre en place une mascotte qui tiendrait tête aux tout-puissants PC-Kid et Mario. Eh ben, on dirait bien que ça a marché, vu que voici une troisième version du jeu, en attendant le flipper le mois prochain et Sonic 3 en décembre... Aaaah, Sonic !





Oh, un truc qui tourne, comme dans le D2, sauf que là, on y passe par l'extérieur, bigre !

SONIC



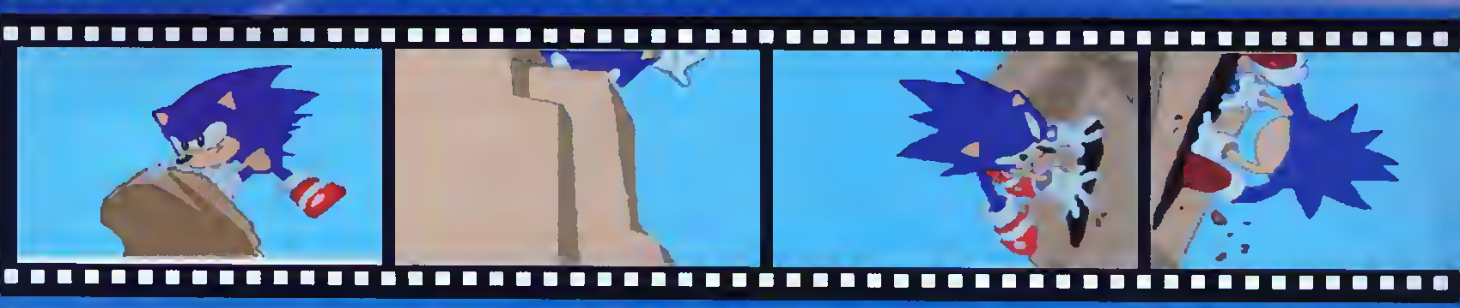
Et hop là, voici un des jeux qui va pousser bon nombre d'entre vous à vous acheter un Mega CD 2 pour Noël (économisez aussi pour Silpheed, les p'tits gars !). Je trouve cette réaction normale, car Sonic est un personnage prestigieux, et le CD un support d'avenir (depuis le temps qu'on vous le dit !). Mais attention, ne vous attendez pas à des décors et des niveaux complètement révolutionnaires, vous seriez déçu. Certes, Sonic CD propose deux fois plus de niveaux que Sonic 2, des bonus-stages 3D qui décoiffent, de la musique qui tue, mais on ne voit pas vraiment de différence lorsqu'on se trouve au beau milieu d'un stage classique. Cela dit, je me suis complètement éclaté avec ce jeu qui mérite amplement sa très bonne note. Les musiques, qui mélangent de la techno et de la bossa-nova, sont extraordinaires pour ceux qui peuvent brancher le Mega CD sur une chaine Hi-Fi. Un excellent Sonic sur CD mais qui aurait, je le répète, mérité un peu plus d'originalité.OLIVIER











Comme vous pouvez le remarquer sur ce dessin (merci si vous pouvez, faites un effort !), le bestiaire change mais peu quand même : animaux métalliques et méchants... sauf que là, quand on les tue, ils donnent des fleurs.



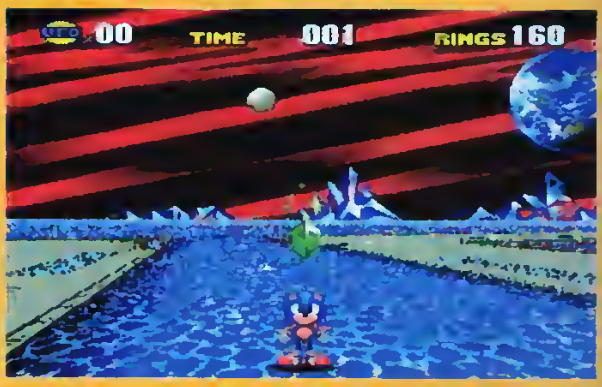
Génial, rien que lorsque l'intro commence, on en prend plein la tronche (surtout en japonais), et puis ben on commence à jouer et là, ben la musique vous arrache la face, mais totalement, avec des lambeaux de peau qui volent (regrettez rien, peut-être aviez-vous des boutons). Les graphismes, on n'y fait pas gaffe, vu que ça reste classique dans le style Sonic. L'animation, ben on a l'habitude, c'est Sonic, c'est rapide, yeah super, etc... En fait, c'est vraiment au niveau sonore que Sonic assure un max, avec des tam-tam ou de la techno, on se croirait en boîte, yeah, zy'av. Voilà le trip : le jeu est canon génial, mais justifie son achat uniquement par la possession de super-baffles (si possibles 50 000 watts, demandez-les aux Rollings Stones). Sinon, c'est un super-jeu, mais bien trop facile... sauf au dernier stage ; et en plus, y'a les sauvegardes ! C'est cool, et puis faut penser qu'à la fin du jeu, on délivre une nana.. Sonic y justifiera-t-il entièrement la dernière syllabe de son nom ?

Greg



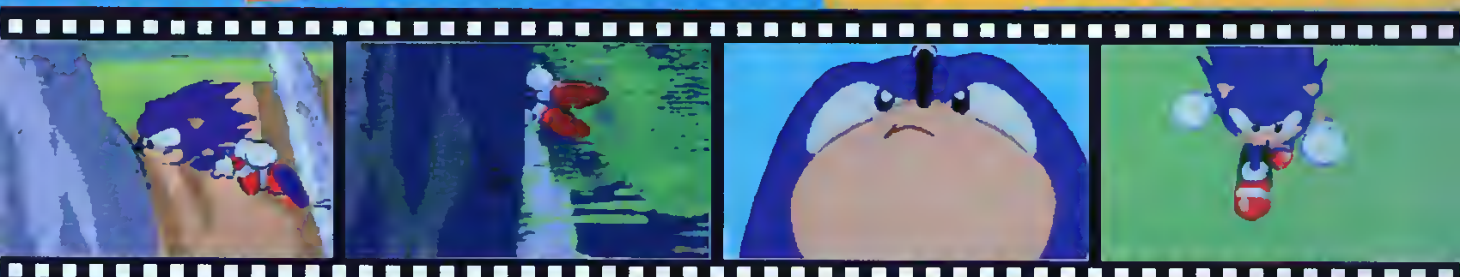
Et voilà les famauses phases de bonus-stage, celles qui sont en 3D et qui sont construites comme un F-Zero ou un Mario Kart, bref c'est bien beau, mais faudrait en montrer, de ces photos ! Alors, on vous las montre, NOUS, avec en plus une émeraude... et quand on les a toutes, hein ? Ben on va pas vous le dire maintenant, ouah auh !





Haha, Sonic se prend pour Greg et attire les femmes, les rendant folles de son corps. En fait non, juste une, mais c'est déjà pas mal... bon, lâche-moi maintenant... collante, la meuf !





SONIC CD

Si tous comme à Aquaboulevard, tes vêtements transparents étaient de sortie. Comment je le sais ? Trazom va tous les jeudis à Aquaboulevard.





Tiens, mais on dirait que ce mur est creux. "Normal, le décor n'est pas fini de construire", diront certains. D'autres penseront que c'est un passage secret, et ils auront raison !







Dans ma grande bonté, je vous donne l'emplacement d'une vie (ou encore un "ou-pa!" comme disent certains)





Super Nintendo



Les textes sont effectivement en anglais. Je vous le dis tout de suite, on n'a rien perdu d'important !



Comme notre rédac'chef AHL, je suis loin d'être très enthousiaste par rapport à ce jeu. En version japonaise (il se nommait alors Assault Suit Valken), j'avais réussi à le terminer, mais uniquement grâce à un cheat code. Sur cette version, il semblerait que ça ne fonctionne pas. Tout ça pour vous dire qu'avec seulement 3 continues, vous allez galérer un maximum pour aller jusqu'au bout ! Remarquez, bonjour la durée de vie, c'est toujours ça de gagné. Techniquement réussies, ce sont essentiellement les musiques qui tranchent avec le reste. Même si le coup des douilles et des impacts de balles confère un certain réalisme, on reste sur notre faim. Il est en effet dommage que ce jeu soit un petit peu trop lassant : on fait tout le temps la même chose, et les phases de "pseudo-shoot'em up" ne changent rien à l'affaire, ce n'est pas un hit et puis c'est tout. Essayez-le peut-être, avant d'en avoir le coeur net. Moi, c'est déjà fait...

TRAZOM

CYBERN N'A PAS RAISON !

Ce rôle, vous étiez certain qu'il était taillé pour vous ? Vous vous êtes entraîné durant des lustres et des lustres, pour parvenir à faire l'élite de la 2e brigade, commandée par le généralissime Olivier de La Prezouille. Après avoir accompli vos 12 000 pompes quotidiennes, fait vos quatre heures de footing, et mangé deux tonnes de frites, vous sentiez que vous étiez paré pour la grande aventure. La Terre, rien que ça, est en grave danger, et l'unique robot le plus perfectionné de votre flotte, celle des generals, va vous permettre de mener à bien votre mission. Laquelle ? Tout simplement récolter le carburant qui se fait de plus en plus rare sur la belle bleue. Eh oui, la guerre du Golfe n°2, en quelque sorte. Ah, non, c'est vrai, le pétrole n'avait rien à voir là-d'dans !



Le 1er Boss, très facile à abattre au fait (vous continuerez encore, vous même ne pouvez de vos super-qualités).

CYBERNATOR



Le 2e Boss est un chouia plus délicat à avoir. Il vaut mieux disposer d'armes-bonus que vous récolterez à certains endroits.

L'introduction est très sympa, dans un style "dessin animé japonais qui n'en est pas un, loin de là, mais qui est tout de même sympa" !



CYBERNATOR

EDITEUR • KONAMI
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3

- Les textes en anglais, enfin !
- De superbes musiques.
- Le côté "recherche".

- Un petit peu lassant à la longue.
- Quelques effacements de sprites.

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 17
On ne peut pas dire que ce soit moche. Tous les graphismes sont fouillés et bien dessinés, et les décors de fond apportent un plus intéressant.

ANIMATION 17
Malgré des dizaines de sprites à l'écran, je n'ai pas senti une seule once de ralentissement. Alors...

MANIABILITÉ 15
Un petit peu ardue au départ, elle devient plus cool au fur et à mesure de votre avancée.
Don't panic !

SON/BRUITAGE 17
De superbes musiques, bien guerrières et tout et tout, mais des bruitages un tantinet raplapla.

GLOBAL 78%

JE HANTERAI VOS NUITS ...

Je m'appelle Polterguy. Je suis mort il y a peu, et... Non ! n'ayez pas peur, je suis un gentil fantôme, croyez-moi, surtout n'ayez pas peur, je ne vous ferai aucun mal ! Tout ce que je veux, c'est me venger de cette satanée Famille Sardini, qui m'envoya, il y a peu, ad Patres. Une vraie bande de brigands, ces mangeurs de spaghettis ! En plus, ils m'ont pqué ma belle maison! D'ailleurs, je vais profiter de mon état, c'est à dire celui d'esprit, pour leur jouer des sales tours dont ils se souviendront longtemps. On ne me tue pas impunément, moi, Monsieur ! Je sais exactement où se trouve leur demeure, et il me sera très facile de hanter n'importe quel objet, petit ou grand, de leur doux foyer ! Tous auront une peur bleue, aussi bien les "gentils" enfants, que leurs crétins de parents. Je vais bien m'occuper d'eux, faites-moi confiance, je les ferai mourir de peur, ah ! ah ! ah ! ah ! (rire satanique)



Dans le gorage, profitez-en pour bricoler quelques menus objets, vous risquez de ne pas être déçus !



HAUNTI

FACE À FACE

HAUNTING UNIQUE EN SON GENRE (BIS REPETITA !)

Comme Général Chaos, Haunting est le premier jeu de ce type à voir le jour sur Megadrive. Dans les deux cas, la 3D isométrique est le mode graphique qui a été retenu, ce qui se révèle être une réelle réussite. Mais c'est surtout l'originalité qui caractérise ces deux titres. Dans Haunting, et comme son nom l'indique, c'est à un véritable simulateur de "possession" que vous allez jouer ! Avouez que ça n'arrive pas tous les jours ! En résumé, ce jeu offre tout ce qu'une cartouche n'avait, jusque-là, pas encore apporté, et pour cause, il est unique !



Vous voyez "Fear level calm" écrit en bas, à gauche ? A ce moment-là, cela signifie que votre futur hanté est loin d'avoir une peur bleue.



Parmi les invités, vous ! C'est le moment ou jamais, pendant que la Famille est au grand complet, de montrer ce que vous savez faire, avec le lustre par exemple...



HAUNTING

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUES • 3



En plein dans le mur ! Et paf !

Moi qui avais toujours rêvé de hanter les entrailles d'un ordinateur, je suis servi !



Par terre, des masses de slim vert à récolter, qui vous permettront de continuer vos tours de magie..





Dès la première seconde de jeu, on est littéralement emballé ! Pour ne pas dire "hanté"! C'est, comme vous l'aurez compris, l'originalité qui caractérise avant tout cette cartouche. Une fois de plus, Electronic Arts est le responsable. Jusqu'où iront-ils ? Le plus loin possible, on espère... Haunting est en tout cas remarquable en tous points. Graphiquement, c'est vraiment très beau, bourré de détails, et sacrément tentant quand il s'agit de hanter un ordinateur ou un lustre. Que dire du challenge qui se transforme en une vraie "drogue", lorsque vous entamez une partie ? On ne veut plus s'arrêter ! A croire que faire peur aux simples mortels est un vrai délice. Vous comprendrez mieux lorsque vous les verrez tirer une tronche pas possible, c'est toujours à mourir... de rire. En tout cas, Haunting est un titre qui amène le plaisir vidéoludique à son paroxysme ! TRAZOM

C'est, avec Toe Jam et Earl, le jeu le plus original de la Megadrive qui nous arrive. Inspiré très librement (autant que visiblement) par le film Beetlejuice, Haunting se démarque de tout ce qui se fait sur Megadrive, mais aussi sur Super Nintendo. Par question de tuer les méchants, de retrouver la princesse qui a disparu pour la quinzième fois (la prochaine fois, on la laisse !) ou des banalités du genre. Cette fois, il faut faire peur aux habitants de la maison. Et en plus, tout comme dans Beetlejuice, c'est drôle ! C'est un délire total qui, plus est, peut se jouer à deux, tantôt successivement, tantôt simultanément. Dommage que le jeu soit si répétitif. On se contente d'investir chaque pièce et de rentrer dans tous les objets qui traînent. Le but du jeu est d'en voir l'effet, et de rire... Même si c'est amusant, l'intérêt reste limité. Mais tant qu'on rit ! T.S.R.



- Un genre unique, du jamais-vu !
- La 3D isométrique est idéale pour ce jeu.
- Des musiques... diaboliques !
- Très bonne maniabilité

- Un peu plus de variété aurait été la bienvenue.

CARTOUCHE FRANÇAISE

17 GRAPHISMES
Sans grand bouleversement technique, ils restent néanmoins d'un grand niveau, tout en 3D isométrique.

16 ANIMATION
D'une pièce à l'autre, l'animation reste absolument sans reproche aucun. Les sprites principaux bougent bien également.

18 MANIABILITÉ
Vous pourrez hanter n'importe quel meuble ou n'importe quelle personne des environs, cela se fera avec facilité et précision.

17 SON/BRUITAGE
De très belles musiques, dans le style du jeu, et des bruitages simples mais efficaces, avec les battements de cœur du "patient" !

GLOBAL 87%

POPULOUS II TWO TRIBES

DIEU ? C'EST MOI !



Plus question de jouer un dieu préparé. Cette fois, vous décidez vous-même de l'allure et des capacités de votre divinité. Vous choisissez même son visage ! Alors, vous voulez être une divinité de l'eau, du feu, des plantes, du vent ou de la terre ? Tout est permis. L'important, c'est de se faire un nom divin.

Chez les dieux de l'Olympe, c'est plutôt la guerre ces derniers temps. Depuis la guerre de Troie, ils n'arrêtent plus de se taper dessus divinement sur leur divine tronche, ce qui fait divinement mal. Cette fois, vous serez de la partie ! Suite à une récente promotion, vous voici devenu dieu. C'est un passe-temps sympa, pas très lucratif, mais tranquille. Votre but est donc, maintenant, de vous faire des fidèles, parce qu'être un dieu sans adorateurs, c'est comme un sandwich sans pain : c'est fade. Vous allez donc tout faire pour que votre peu de fidèles croissent et se multiplient, tout en détruisant ceux qui n'appartiennent pas à votre culte, les hérétiques. Pour ce faire, vous égaliserez les terrains afin de permettre au peuple de construire, vous désignerez de temps en temps des chevaliers de dieu (c'est vous !), et vous utiliserez vos nombreux pouvoirs afin de ralentir la progression des autre divinités.



Populous II, que nous avions déjà testé dans sa version SFC (Joypad N° 21) fait une remarquable entrée sur la Megadrive. Tout d'abord, il s'agit d'une version française, et par conséquent les passwords ne sont pas en japonais ! D'autre part, la version Megadrive est plus complète que la version Famicom. On peut, cette fois, créer sa propre divinité dans le détail. Autre avantage de ce soft, il est prévu pour être joué avec le Trackball Megadrive ! La souris de la Megadrive ! Avec celle-ci, plus aucun problème de maniabilité, puisque le jeu est fait à la base pour être joué à la souris ! Il ne reste qu'à attendre ladite souris ! Sinon, Populous II offre des sorts à ne plus savoir où en mettre, mille mondes différents et des situations très fun complètement uniques. Pour la durée de vie, je vous laisse deviner, mille mondes, ça ne ce passe pas en une après-midi, surtout lorsque certains mondes se passent à eux-seuls en trois heures !

T.S.R.

Parmi ces pouvoirs, des tornades de feu, des raz de marée, des bans de champignons empoisonnés qui se répandent d'eux-mêmes, des tempêtes, des tremblements de terre... Beaucoup plus de choses que dans le premier Populous ! Cette fois, la lutte va être rude, et compléter mille niveaux ne se fera pas en un jour. Mais après tout, vous avez l'éternité, alors...



Les villes se créent au fur et à mesure que vous égalisez le terrain, tout comme dans la première partie de Populous. Pourtant, cette fois, les villes n'ont plus la même allure. Un changement agréable, qui n'est pas une révolution.



L'un des pouvoirs de votre divinité. Vingt-neuf pouvoirs sont disponibles dans le jeu ! Les favoris du joor : Peste (à mourir de rire, et à mourir tout court) et Achille, le création du mythique guerrier qui tue tout le monde sur sa route !

POPULOUS 2 TWO TRIBES

EDITEUR • VIRGIN GAMES
GENRE • ACTION/REFLEXION
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX 1000
CONTINUES
PASSWORDS

- Populous, c'est toujours bien.
- Cette séquelle est excellente, et innove.

- La maniabilité au pad est moyenne, vivement la souris !
- Les sons sont assez décevants...

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 14
Des graphismes un tout petit peu plus fins auraient été les bienvenus, mais on ne se plaint pas.

ANIMATION 14
On se déplace avec facilité sur les mondes, et aucun problème pour les sprites.

MANIABILITÉ 14
Il faut attendre la souris (Trackball) qui ne tardera pas à suivre. Avec elle, aucun problème !

SON/BRUITAGE 12
Ce n'est franchement pas terrible. Ne vous procurez pas ce jeu pour écouter la bande son !

GLOBAL 88%

Game Boy

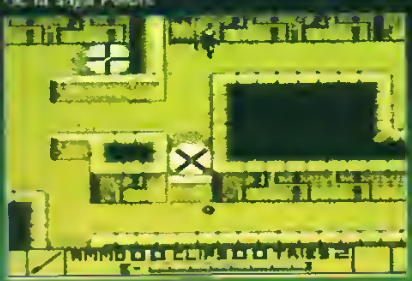
RIPPLEY STRATÉGIQUE...

ALIEN 3
EDITEUR • LJN/ACCLAIM
GENRE • AV/ACTION
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE • NON

Et c'est reparti pour les aventures du Lieutenant C-3 Rippley, vous savez, celle qui a toujours un bol monstre (c'est le cas de le dire !), le genre à s'écraser avec son vaisseau sur une planète-hôpital infestée d'Aliens bouffeurs de prisonniers... Bref, vous allez devoir vous sortir de ce mauvais pas. Les développeurs ont voulu mettre en avant l'ambiance du film et ils ont réussi leur coup. C'est fortiche, car sur Game Boy, ce n'était pas gagné d'avance ! Au lieu donc de nous pondre un banal jeu de progression en vue de profil, ils n'ont pas suivi la voie des deux autres adaptations Nintendo. La maniabilité est exemplaire, à tel point que l'on dirait du Zelda : l'inventaire vous permet de choisir un objet parmi 5, et une arme parmi 5... Une carte vous fait visualiser les alentours avec un zoom, SVP ! Ça commence dans l'infirmerie, les couloirs grouillent d'Aliens, vous êtes désarmé, la plupart des portes sont bloquées électroniquement et vous avez hyper faim ! A vous de jouer, vous allez goûter à la joie de progresser dans les conduits d'aération de Fury 161. Pour ma part, je les connais par cœur, un vrai régal. Un excellent jeu d'aventure/action que je conseille à tous les accros de la saga Alien.







14 GRAPHISME
15 ANIMATION
16 MANIABILITÉ
18 INTÉRÊT

GLOBAL 82

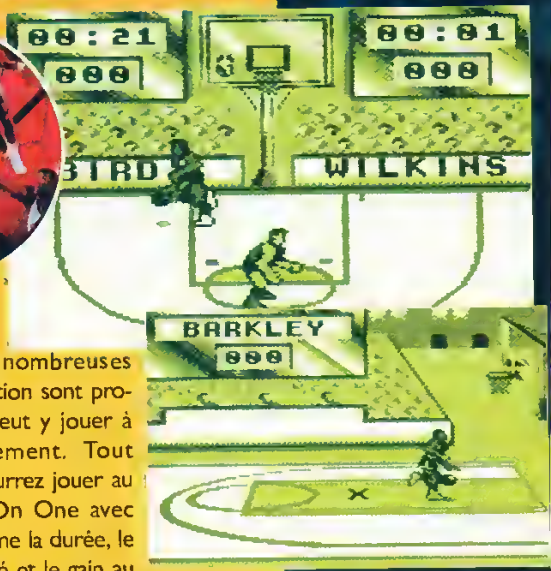
Game Boy

BIRD VS JORDAN!

ALL STARS CHALLENGE 2
EDITEUR • ACCLAIM
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE • 1 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUE • NON

Le retour du Basket sur Game Boy se fait en fanfare sous la bannière oficielle de la NBA. Tout à fait, Georges Eddy ! Pourtant, je n'aime pas trop les One On One qui ne permettent pas de jouer un match normal à cinq contre cinq. Mais dans le cas de NBA 2, le résultat est très probant car de nombreuses épreuves d'exhibition sont proposées, et l'on peut y jouer à deux simultanément. Tout d'abord, vous pourrez jouer au classique One On One avec des options comme la durée, le niveau de difficulté et le gain au temps ou aux points. Cette épreuve est réussie à tous les points de vue, et sera l'occasion pour vous de lutter comme un forcené contre l'adversaire. Tout un pannel de joueurs connus est à votre disposition, dont les célèbres Barkley, Jordan ou Bird, chacun ayant une spécialité. Mais le jeu à un contre un n'est pas la seule possibilité, il est aussi possible de jouer à quatre autres types d'épreuves : le tir à 3 points, les lancés francs, le Slam Dunk, les tirs de précision. Une derrière épreuve propose même un tournoi de One On One. Toutes ces épreuves sont inégales, avec une mention spéciale pour les tirs à 3 points, et surtout le Slam Dunk qui vous fera exécuter des smashs complètement époustouflants. Sans être un jeu collectif, NBA 2 est un excellent jeu d'entraînement qui vous fera passer de bons moments, à condition d'aimer le basket. OLIVIER





14 GRAPHISME
15 ANIMATION
12 SIMULATION
16 MANIABILITÉ

GLOBAL 70

Master System

NOM DE CODE : JAMES !



Vous allez très vite comprendre qu'il vous faudra jouer les fouineurs pour accéder à certains passages. Ce qui se trouve en bas n'est guère réjouissant...



Ce niveau bonus vous permet d'accéder sans besoin d'entrer de petites améliorations en échange de quelques cookies ! Il faudra donc chercher dans un peu de tous les coins !

ROBOCOD



Même si je ne raffole pas vraiment de ce type de jeu, il faut bien dire ce qui est : Robocod sur Master system est une vraie réussite. Parfaitement identique à la version Megadrive, elle n'a rien à se reprocher, si ce n'est le manque de couleurs ; mais ça, on le sait depuis longtemps. Bizarrement, il a fallu attendre la fin de carrière de la 8 bits de Sega, pour voir des jeux de 4 MB fleurir d'un peu partout (cf test d'Olivier de Star Wars). C'est certainement le champ du cygne pour cette console, mais on aura été très content de voir, au moins une fois, une animation aussi réussie, des graphismes aussi beaux, et une jouabilité absolument sans faille. Seuls subsistent ça et là quelques bugs de sprites, mais en général, tout se passe très bien. Il faut dire que depuis Sonic 2, on était en manque. Alors voilà du sang frais qui devrait vous plaire !

TRAZOM



Au départ du château, vous aurez la porte qui vous convient, en sachant qu'il faudra procéder par ordre. Soyez donc méthodiques.



Si vous tâtonnez trop longtemps, n'hésitez pas à allonger votre cou, façon girafe de Tchernobyl, vous découvrirez peut-être des choses, qui sait ?...

ROBOCOD

EDITEUR • US GOLD
GENRE • PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 2

superstar joypad

- Une animation unique sur Master system.
- Une durée de vie assez béton.
- Une maniabilité absolument irréprochable.

- Il faut aimer le genre, assez particulier.

GRAPHISMES 17
Sur Master system, il n'y a pas à dire, c'est vraiment de la qualité supérieure. Un délice !

ANIMATION 19
Quasiment aucune erreur de A à Z. Elle est tout simplement la meilleure avec celle de Sonic 2, of course !

MANIABILITÉ 17
La quasi-perfection est, là aussi, atteinte. Le personnage se manie très facilement.

SON/BRUITAGE 16
Les musiques seules ont retenu toute mon attention, les sons restant trop peu nombreux.

GLOBAL 92%

Nintendo

DARKWING COIN! COIN! COIN!



DARKWING DUCK

DARKWING DUCK

EDITEUR • CAPCOM
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRES DE NIVEAUX • 7
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES INFINIS

L'« F.O.W.L. », l'organisation la plus criminelle après la SNCF et les Impôts, est sur le point de lancer une grande offensive. Mais du fond de la nuit, il vole vers l'aventure au galop : Darkwing Duck, le vengeur masqué celui qui sauve l'heureux et l'orphelin ! On ne s'attardera pas plus sur l'histoire de ce jeu de plates-formes qui, au travers de sept niveaux d'action, vous propose de lutter contre les force du F.O.W.L. Au gré des scrollings tantôt verticaux, tantôt horizontaux, vous allez devoir vous battre à l'aide de nombreuses armes différentes. Mais qui dit jeu de plates-formes, dit aussi jeu où il faut faire des sauts dans tous les sens, sans se gaufrer, bien entendu. Un classique une fois de plus, d'autant plus que la Nintendo possède un troupeau entier de jeux de cet acabit, mais qui cependant ne s'en dire pas mal. Alors que, ce mois-ci, Konami se ramasse en beauté avec son Batman Returns (il suffit de connaître la machine pour savoir que ce jeu est mauvais), Capcom reste régulier et assure tranquillement avec son canard masqué.



On vous avait prévenu, il y a des sauts à faire. Ici, c'est au bout de crochets qu'il faut vous balancer. Ce n'est pas original, mais le boss de fin de niveau ne s'en tire pas mal dans le domaine originalité (à vous de le découvrir !).







Ce n'est pas le premier jeu de plates-formes sur la Nintendo, mais ce n'est pas non plus le dernier. Au milieu de la foule des jeux de plates-formes Nintendo, il faut séparer les bons et les moins bons, et Darkwing Duck se classe parmi les bons. L'animation est très bonne (mais pas impeccable), la maniabilité vraiment parfaite, et les graphismes sont sympas et changeants tout au long des niveaux. Bien sûr, le label Capcom se sent, et les similitudes avec Megaman sont présentes ça et là dans les niveaux. Toutefois, ce n'est pas ce qu'il y a de plus dérangeant, et les amateurs de Megaman sauront apprécier ce nouveau, fait avec de l'ancien. Pour ce qui est de la durée de vie du soft, elle est sans doute faible pour les prix du genre, mais les débutants ou les joueurs assez jeunes trouveront, sans aucun doute, leur bonheur. T.S.R.

- Des très bons scrollings
- Capcom écrase Konami ce mois-ci. Surprenant.
- Un bon niveau de difficulté.

- Un jeu de plates-formes en plus sur la Nintendo.
- Les spécialistes du genre le trouveront trop facile.

GRAPHISMES 15
Des sprites variés, des décors qui changent... que demande le peuple ?

ANIMATION 16
Les scrollings sont limpides, rien de "brisé", c'est presque une performance.

MANIABILITÉ 18
C'est du bon, même si l'on a tendance à se mélanger les pinceaux, tant ce canard peut faire de choses.

SON/BRUITAGE 15
Les musiques sont entraînantes, sans être entêtantes. On ne coupe pas le son !

GLOBAL 86%

Megadrive



A la poste, se jouera une des parties les plus importantes de votre aventure. Je crois même que vous attendez une lettre de votre cousin.

PAS DROLE, MAIS COSMIQUE !

Cosmic Spacehead est né le 33 février 3091, quelque part entre la Galaxie d'Andromède et l'Etoile du Berger. Son but, dans la vie ? Simple. Juste faire un tour sur Terre, d'une part pour prouver son existence aux autres Aliens de l'univers, et d'autre part, pour faire un peu de tourisme intergalactique. Le problème, c'est que Cosmic est complètement perdu sur la planète Linoleum. Il ne connaît personne et devra se débrouiller seul. Enfin, presque. Grâce aux nombreux indices que vous trouverez çà et là, vous pourrez, comme dans les jeux d'aventure micro classiques, faire fonctionner vos méninges afin de retrouver une liberté bien méritée ! Attention toutefois, les phases de plates-formes sont extrêmement nombreuses et souvent ardues.

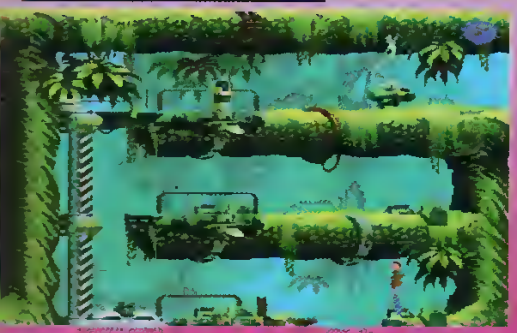


COSMIC SPACEHEAD



FACE A FACE

COSMIC SPACEHEAD CONTRE FLASHBACK



Opposer le meilleur jeu d'aventure/action, Flashback, face au dernier venu de cette catégorie, semble être une véritable gageure. Eh bien pas du tout ! Cosmic Spacehead a des atouts très intéressants. Tout d'abord, celui de représenter enfin sur Mégadrive un jeu d'aventure de type micro, donc beaucoup plus poussé au niveau de la réflexion, ensuite parce que les phases de plates-formes y sont souvent difficiles, et enfin parce que l'humour est très accrocheur. Ne rêvons tout de même pas trop : les animations de Flashback, le scénario (moins loufoque !) et les bruitages/musiques sont largement au-dessus de ceux de son jeune adversaire. Pas photo, donc, mais Cosmic vaut quand même largement le détour ! Eh oui, j'y tiens.



Le téléporteur ne sert pas seulement à voyager d'un point à un autre : il permet également du... oh, et puis trouvez tout seul !



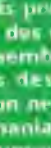


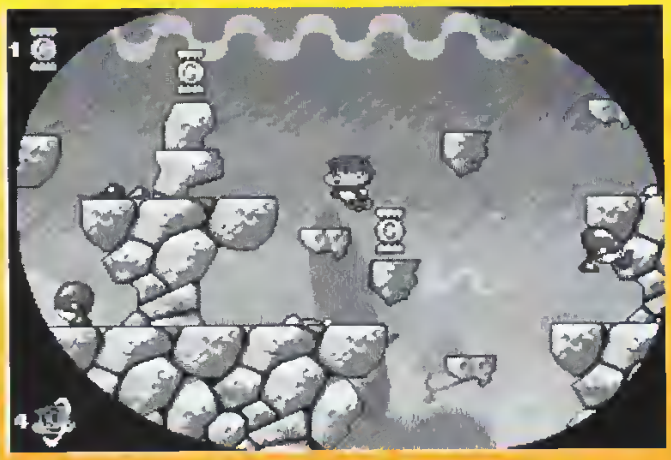
Que ce soit sur micro, et maintenant sur console (cf. Willy Beamish et bientôt Indiana Jones et Monkey Island sur Mega CD), les jeux d'aventure m'ont toujours énormément inspiré. Il faut dire qu'ils commencent à arriver en force ! Cosmic Spacehead est, lui aussi, de la graine de hit. Certes, il faut vraiment aimer le genre, mais il n'y a pas besoin d'y regarder à deux fois pour ne lui découvrir -presque- que des qualités. Seule la durée de vie semble en danger pour les acharnés des méninges. Mais, globalement, on ne peut qu'être enthousiaste. La maniabilité n'est pas du tout rétive, l'humour est très présent, les dialogues croustillants, et les phases de plates-formes parfois crispantes ! En tout cas, je ne regrette absolument pas d'y avoir joué. Décidément, après Fantastic Dizzy, que j'ai aussi adoré, Codemasters nous a réservé de belles surprises. Si elle continue comme ça, cette petite société pourrait bien devenir très grande. Et très bientôt ! Cosmic Spacehead nous réconcilie totalement avec les vrais jeux d'aventure.

TRAZOM

Que l'on s'entende, les p'tits gars : ce jeu est un petit budget vendu à un petit prix (environ 100 balles de moins que les autres). Et rien que pour ça, il faut applaudir Code Master : clap, clap ! Car Cosmic Spacehead est un jeu très prenant, j'y ai joué pendant de longues heures, ce qui n'est pas le cas de tous les jeux vendus au prix fort. Ne vous attendez pas à des graphismes démentiels et des effets spéciaux à tous les coins d'écran, vous serez déçus. Par contre, vous pourrez jouer à un jeu d'aventure original où toutes les actions sont ponctuées par des petits jeux, dont vous pouvez admirer quelques clichés dans le test. On se détend avec de l'action, et on se prend la tête avec des énigmes et des recherches d'objets. Examen de passage réussi pour Cosmic Spacehead à Joypad

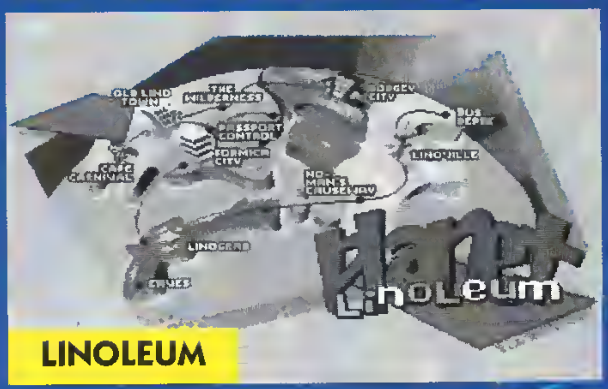
OLIVIER





Dans les morceaux de plates-formes, récoltez les bonus. Au bout de dix, une vie supplémentaire ! Une fois passé, vous n'aurez plus à les refaire.

LES TROIS GRANDS NIVEAUX



LINOLEUM



DETROITICA



STATION SPATIAL

COSMIC SPACEHEAD

EDITEUR • CODEMASTERS
GENRE • AVENTURE/PLATE-FORME
TAILLE CARTOUCHE • 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX • 3
CONTINUES • PASSWORDS

- Le premier jeu de ce type sur la Megadrive.
- Des graphismes mignons. Très éclectique.
- Une aventure très alambiquée.
- Très facile à manier à la manette.
- Pas assez long.

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 16
Ils ne sont pas aussi beaux que ceux d'Aladdin, mais dans le style années 50, on n'a pas encore fait mieux !

ANIMATION 15
C'est pas encore du dessin animé dans la phase aventure, mais ça bouge bien pour ce qui est des plates-formes.

MANIABILITE 18
Les raccourcis du bouton "B" permettent d'exécuter des actions avec facilité, et Cosmic se meut facilement dans les phases arcade.

SON/BRUITAGE 14
Des musiques guillerettes et différentes pour chaque tableau, mais malheureusement, des sons trop en sourdine.

GLOBAL 82%

Megadrive

C'EST DOUX AU PALET !

Le NHL Hockey '94 est arrivé ! C'est la troisième version de ce jeu que des milliers de fans ont pu découvrir, il y a de cela presqu'exactement deux ans. A deux reprises donc, les remises à jour se sont empilées pour à fait naturellement. Vous savez ce que c'est : on transfère les joueurs, et vous connaissez la suite. C'est ainsi que quelques innovations seulement ont été apportées à ce dernier volet. Il y a maintenant 28 teams, tous les noms des joueurs qui sont effectivement dans leur équipe pour la saison à venir, et même des signes de leur petite personnalité, histoire de mieux les connaître ! Quatre compétitions s'offrent à vous, dont le championnat de la Ligue, et



Et un premier but de Murphy ! Pas le singe, mais bel et bien le joueur, le vrai. Si vous êtes "culturé" en matière de Hockey, vous n'aurez pas de mal à le caser dans une équipe.

NHL HOCKEY'94



Le "reverse angle" lors du replay est très pratique, puisqu'il permet de visionner les actions à partir d'une caméra opposée. Techniquement, c'est parfait !



L'entre-deux est toujours aussi important dans ce sport. Mettez-y toute votre volonté, vous ne risquez pas de casser vos crosses !



Bon, c'est vrai qu'on le connaît par coeur ce jeu, mais imaginez les fans de Hockey sur glace qui piaffent d'impatience d'avoir la version de NHL Hockey remise au goût du jour ! A raison d'une cartouche par an, ils seraient heureux pour toute l'année ! C'est comme pour les jeux de F1, il y a constamment des transferts, eh bien j'aimerais bien avoir des programmes avec les pilotes qui vont disputer la saison à venir. Et puis, il ne faut pas négliger les renouvellements de générations. Comme pour les dessins animés Walt Disney que les petits sont bien contents de retrouver lorsqu'ils ont l'âge de "comprendre" ces choses-là, NHL s'occupe de vos rejetons ! Techniquement, c'est toujours aussi bon, même si j'ai la curieuse impression que les tirs de loin manquent sensiblement de pêche. En tout cas, un bon investissement pour ceux qui ne connaissent pas. Pour les autres, vous avez un quadrupleur en plus pour vous amuser en famille, sacrés veinards ! Merci Electronic Arts !

TRAZOM

NHL HOCKEY'94

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS
GENRE • SPORT
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 4
NOMBRE DE JOUEURS 1 A 4 SIMULTANE
CONTINUES
PASSWORDS

- Ce bon vieux NHL !
- On peut jouer avec le quadrupleur.
- Toujours le meilleur Hockey sur console.
- De belles parties en perspective.

- On connaît le refrain...

CARTOUCHE FRANÇAISE

16 GRAPHISMES
Pas grand chose à dire, si ce n'est que la même qualité graphique rend le jeu toujours aussi beau et agréable à jouer.

15 ANIMATION
Bonne dans l'ensemble, bien que certains tirs manquent cruellement de puissance. Moi qui ai envie de tout casser à chaque fois !

17 MANIABILITE
Strictement aucun problème pour diriger, changer de joueur et tirer. Tout se fait dans un style coulé et simple.

16 SON/BRUITAGE
Une ambiance toujours aussi chaude ! Aux "vivat" de la foule en délire, s'additionnent les cris de douleur des protagonistes sur glace !

GLOBAL 90%

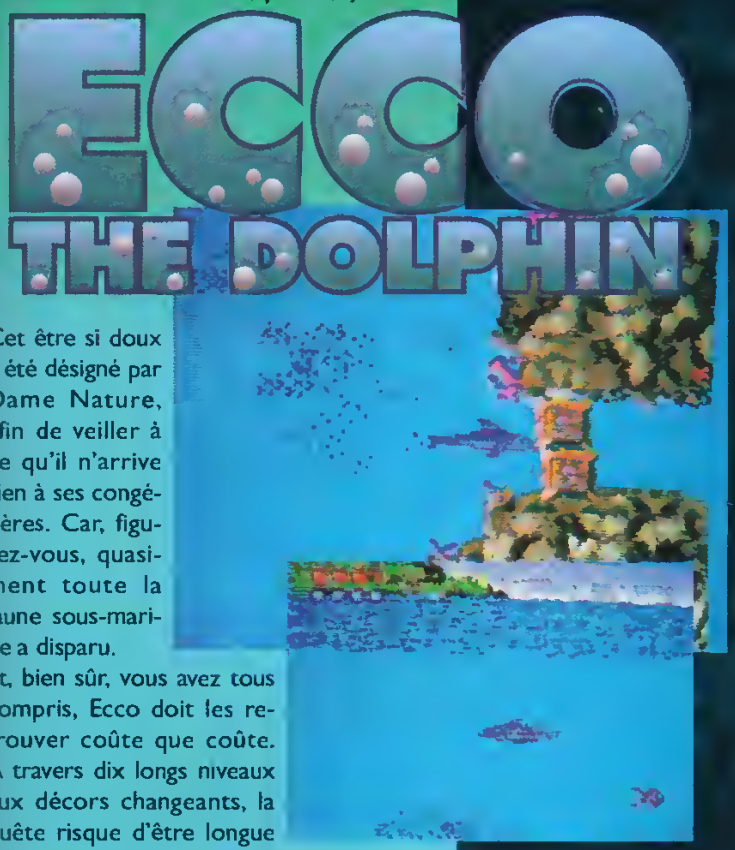
Game Gear

ECCO, SIGNORE!

ECCO THE DOLPHIN

EDITEUR • SEGA
GENRE • ACTION-AVENTURE
TAILLE CARTOUCHE • 4 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • PASSWORDS

Vous avez envie de vivre de superbes aventures à travers les mers et les océans de la Terre entière ? Parfait, suivez donc Ecco le Dauphin, le plus sympathique des mammifères marins. Oui, je sais, ça rime !



Cet être si doux a été désigné par Dame Nature, afin de veiller à ce qu'il n'arrive rien à ses congénères. Car, figurez-vous, quasiment toute la faune sous-marine a disparu.

Et, bien sûr, vous avez tous compris, Ecco doit les retrouver coûte que coûte. A travers dix longs niveaux aux décors changeants, la quête risque d'être longue et périlleuse. Votre sonar vous permettra toutefois de ne pas vous perdre, et de toujours savoir ce qu'il faut faire. Nagez bien... Après être passé sur Megadrive, Ecco vient nous dire un petit bonjour depuis le fond des océans. La deuxième cartouche 4 MB, après Mickey 2, est également une vraie réussite. Certes, le concept est vraiment particulier, avec de l'action et de la recherche, mais il devrait plaire à bon nombre d'entre vous, parce qu'il est techniquement parfait. Ces derniers temps, on a du mal à se dire que la Game Gear est une 8 Bits ! Regardez donc du côté de Chuck Rock II, vous ne serez pas déçu. Dans Ecco, tout est bon, aussi bien la maniabilité que l'animation du dauphin, quasiment identique à celle de la version MD ! Pour moi, c'est clair : Ecco The Dolphin doit faire partie de votre ludothèque.

TRAZOM

15	GRAPHISME	18	ANIMATION
15	SON/ AMBITAGE	17	MANIABILITE

GLOBAL
85

ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS
OUVERT LE LUNDI DE 14H à 19H ET DU MARDI AU SAMEDI DE 10H à 1
MÉTRO : CHARONNE OU BOULETS-MONTREUIL – RER : NATION.
Tél : 43 48 36 22 – Fax : 43 48 36 24

SUPER FAMICOM

CONSOLE	1399 F	BATTLE MOBILE	499 F
STREET FIGHTER II TURBO (SNIN)	539 F	MAGIC JOHNSON SLAM	539 F
ACTRAISER II	589 F	PRIME GOAL	539 F
MARIO COLLECTION	589 F	SUPER SLAP SHOT	539 F
DRAGON BALL Z II	**PROMO 489 F**	POWER LEAGUE	539 F
FINAL FIGHT II	**PROMO 279 F**	FINAL SET	589 F
WORLD HEROES	589 F	STAR FOX	399 F
DARIUS FORCE	589 F	BOMBER MAN	539 F
SUPER FAMILY TENNIS	539 F	SUPER AIR DIVER	539 F
SENGOKU PENSHO	539 F	LEGEND OF STAR SWORD	589 F
RANMA 1/2	549 F	SUPER TURIKAN	499 F
RANMA 1/2 (PART 3) RPG	589 F	SUPER STAR WARS	499 F
SOLSTICE II	589 F	GOLF AUGUSTA II	589 F
Y'S IV MASK OF THE SUN	589 F	SD MOBILE GUNDAM 2	589 F

SUPER NES

MORTAL KOMBAT	529 F	**MIGHT AND MAGIC**	**539 F**
ALIEN 3	**539 F**	ASTERIX	499 F
WWF 2	539 F	UTOPIA	539 F
BUBSY	**539 F**	JURASSIK PARK	539 F

MEGADRIVE

STREET FIGHTER II PLUS	DISPO 499 F	JURASSIC PARK	375 F
MORTAL KOMBAT	489 F	JUNGLE STRIKE	375 F
SHINING FORCE	449 F	TINY TOONS	375 F
FATAL FURY	375 F	THE HUMANS	375 F
FLASH BACK	375 F	COOL SPOT	375 F
X-MEN	375 F	BUBSY	375 F

MEGA CD

MEGA CD	1990 F	SONIC MEGA CD	499 F

NEO GEO

CONSOLE	2490 F	FATAL FURY II	1290 F
JOYSTICK	499 F	SUPER SIDE KICKS	1290 F
SAMOURAI	TEL !!	SENGOKU II	1290 F
WORLD HEROES II	1390 F	VIEW POINT	1690 F

NEC

KABUKI DEN (SCD)	499 F
CASTLE DRACULA X	499 F
PC COCORON	449 F
NEWS ET COLLECTORS	TEL !!

ACHAT, ÉCHANGE D'OCCASIONS

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
N° de téléphone : .....

TITRE	PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux – 50 Frs consoles	
TOTAL À PAYER	

Je règle par : CHÈQUE o MANDAT LETTRE o CARTE BLEUE o

DATE EXPIRATION : . . / . . Signature : .....

RC 390 776 353
Dans la limite des stocks disponibles
Les prix sont modifiables sans préavis

Megadrive



Un tableau de bord complet qu'il vous faudra consulter de temps en temps. A l'écran, votre altitude, votre vitesse et votre manette. Une conseil, ne quittez pas l'manette des yeux, sinon vous risquez de vous crasher en deux temps, trois mouvements.

SORTEZ LES PERSHINGS!!!

Nous le savons tous, la Principauté du Sautar, située (je vous le rappelle) au Moyen-Orient (Pop. : 18975699315.56 hab., Sup. : pas beaucoup, Cap. : Chhuuuhhh), est actuellement en guerre. Les troupes du Général Hasbuz d'Arzaria ont, en effet, été tentées par les puits de pétrole et la délicieuse odeur de merguez qui sortait de chez El Dédé. Financièrement, le Général possède maintenant le quart de la production mondiale de pétrole ! Et en plus, il mange les meilleures merguez du monde ! Tant d'injustice ne pouvait qu'obliger l'occident habitué aux Herta, à bouger. L'OTAN décide donc de bouger ! Ce n'est pas l'ex-Yougoslavie ou le Tibet, c'est le pays du pétrole ! Soyez un tant soit peu humain ! Et pour que cette mission soit une réussite : le MIG 29, avion d'origine soviétique du temps où l'URSS existait encore. Après F22 Interceptor, voici le second simulateur de vol (avion de chasse) de la Megadrive ! Aussi complexe que complet, MIG 29 vous mettra dans la peau des pilotes de chasse au travers des cinq missions de cette campagne au Moyen-Orient. Avec MIG 29, vous comprendrez pourquel il faut faire Maths Sup/Maths Spé pour être pilote !!!



Un coup d'oeil sur l'écran radar au centre de l'écran pour visualiser l'ennemi "locké" ! Une fois pris, à vous de sélectionner l'arme et à vous de tirer !

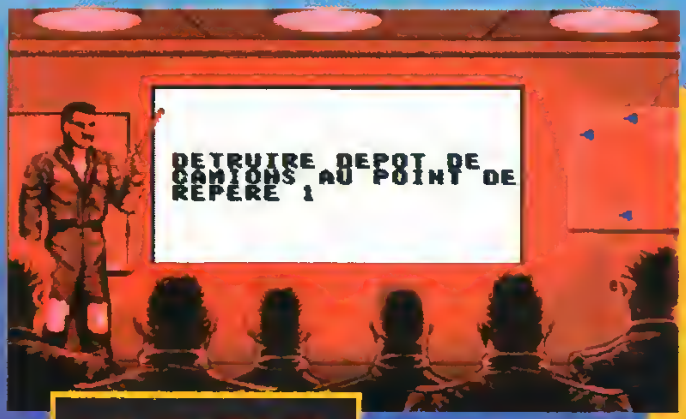
MIG 29 FIGHTER PILOT



FACE A FACE

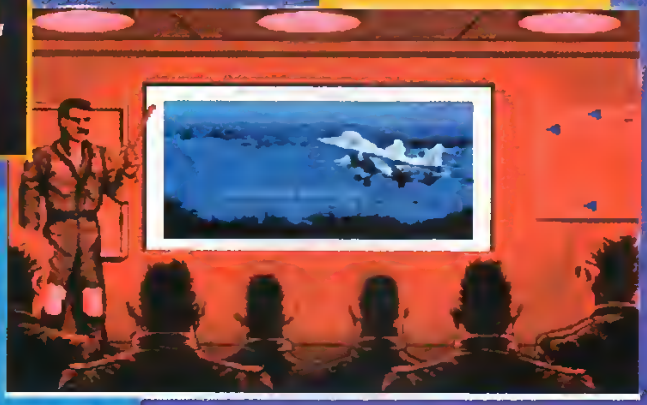
MIG 29 FIGHTER PILOT CONTRE F-22 INTERCEPTOR

F22 n'est plus un soft de toute première jeunesse. Pourtant, il tient la route face à MIG29 sur plusieurs points. Tout d'abord, tout en étant moins réaliste et un peu moins complet que MIG29, F22 est pour sa part plus jouable. Il faut admettre que MIG29 place la barre de difficulté très haut ! D'autre part, F22 proposait des missions plus nombreuses que MIG29. Même si la durée de vie est équivalente d'un côté comme de l'autre, grâce à la difficulté pour MIG29, F22 se destine plus aux joueurs qu'aux férus de simulation. A vous de voir quel est votre camp, et ensuite faites votre choix : le jeu, F22, la simulation, MIG 29 (même si celle-ci ne rivalise pas avec un Flight Simulator V ou un Strike Eagle III PC).



Avant que vous ne décolliez, on vous explique en détails ce que l'on attend de votre tendre personne. On ne vous dit pas combien il faut tuer de gens, mais on vous explique que tel dépôt, telle base seraient beaucoup plus facilement transportables, si vous les réduisiez en cendres. On ne dispose que d'une petite mallette pour les transporter...

LE DETAIL DE LA MISSION





Enfin un vrai simulateur de vol sur Megadrive ! Bien que ce ne soit pas ma tasse de thé, il faut reconnaître que le travail a été bien fait. Il y a de nombreuses missions, les commandes sont très faciles à utiliser, et les quelques digits, sous forme de film, sont vraiment une grande réussite. De toutes façons, Mig 29 devrait contenter n'importe quel amoureux de zincs, le réalisme étant de mise. Depuis F22 Interceptor, les progrès sont plus que conséquents. C'est très impressionnant quand on change de vue, et il y en a un bon paquet, ou quand on amorce une attaque en piqué ! Comme sur micro, tout y est, vous pouvez vérifier. En tout cas, un soft qui sort de l'ordinaire et qui contentera certainement une partie d'entre vous. TRAZOM



Au niveau du réalisme et de la difficulté, MIG29 frappe fort, c'est incontestable. Je suis sûr que les compétiteurs en avions de chasse trouveront leur bonheur à piloter cet engin made in USSR. Maintenant, MIG29 s'adresse plus à ceux qui désirent une mini-simulation (nous ne sommes pas sur PC) qu'à ceux qui veulent un peu de plaisir où l'on casse du char, du bateau et de l'hélico. Par son caractère complet et assez complexe, MIG29 fâchera vite ceux d'entre vous que la difficulté rebute. De plus, si c'est une simulation belle que vous cherchez, il vaut mieux aller voir ailleurs, car les graphismes 3D de cette cartouche de 8 super Megas (c'est sur la boîte, ce n'est pas moi qui l'invente ! Il y a les super Megas, et les autres...) ne sont vraiment pas superbes. Pour un public averti. T.S.R.

PLEIN LA VUE, LES VUES !

Pour varier l'action, vous découvrez, d'une quantité impressionnante de vues différentes. Pas la peine de rester constamment avec le tableau de bord sous les yeux, ce n'est pas toujours ce qu'il y a de plus pratique.



MIG 29 FIGHTER PILOT

EDITEUR • DOMARK
GENRE • SIMULATEUR DE VOL
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS

- Une simulation assez complète.
- Un haut niveau de difficulté.
- Des situations variées.

- Peu de missions.
- De la 3D vraiment pas très belle.

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 12
De la 3D plutôt médiocre.

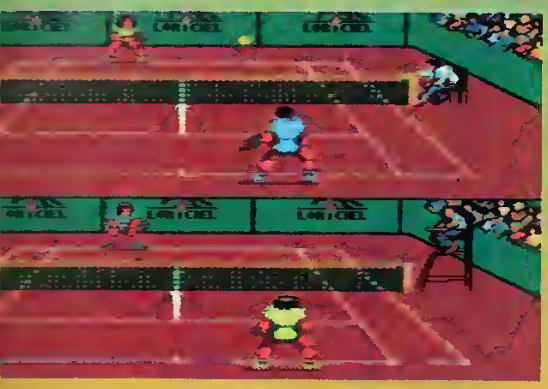
ANIMATION 12
L'apparition des éléments 3D est parfois étrange.

MANIABILITÉ 16
Très complet, le jeu demande de l'entraînement pour être manié correctement.

SON/BRUITAGE 16
Des bruitages nombreux et assez réalistes.

GLOBAL 79%

Super Nintendo



Le tennis de Loriciel à pour particularité de diviser l'écran en deux lorsque deux joueurs humains sont dans un même match, des deux côtés du filet. De cette façon, et contrairement à Amazing Tennis, aucun des deux joueurs ne se trouve désavantagé! De plus, un demi-écran suffit largement pour jouer au tennis.

C'est le moment de choisir si vous participerez au prochain tournoi. Lorsque le tennis devient une simulation économique. Très bon.

UN TENNIS PAS COMME LES AUTRES ...

On reprend sa raquette de tennis, et on repart de suite pour une méga compétition à travers le monde entier! International Tennis Tour (que l'on appellera ITT pour être bref) vous propose un mode training, des matchs amicaux, un tournoi entre joueurs, la coupe Davis rebaptisée coupe des Nations et enfin, le must, une compétion complète. Une compétition complète, cela veut dire que vous jouez le rôle d'un véritable joueur de tennis qui choisit quel tournoi faire, quand ça lui plaît. Si l'open de Toulouse ne gagne pas assez pour vous, il vous suffit d'attendre le tournoi suivant! Ce n'est pas compliqué! Pour ce qui est de la Coupe des Nations, les pays les plus doués dans le domaine du tennis seront présents, de la Suède à l'Allemagne en passant par la France! C'est vrai, j'ai dit les plus doués! On oublie la France. Se jouant à un ou bien deux joueurs, les matchs d'ITT vous permettront de réaliser un grand nombre de coups, et lorsque l'on sait que tous les boutons (sauf start et select) du pad sont utilisés, on comprend que le jeu se rapproche beaucoup de la simulation!



INTERNATIONAL TENNIS TOUR

FACE À FACE

INTERNATIONAL TENNIS TOUR CONTRE AMAZING TENNIS

Une première constatation s'impose. Alors que dans Amazing Tennis (AT) la vue est toujours identique, c'est-à-dire peu pratique pour le joueur de fond de court, ITT permet aux deux joueurs d'avoir le même point de vue. Voilà pour ce qui est de la présentation. Maintenant, un petit tour du côté de la fiche technique. AT propose des sprites de très grande taille et des graphismes plutôt fins. On peut en dire presque autant d'ITT, hormis les sprites de grande taille? Là, les sprites sont de taille raisonnable, et il n'y franchement pas matière à se plaindre. Mais le point fort d'ITT du côté technique, se sont ses digit vocales et ses sons en général, tous plus vrais que nature. Un coup de chapeau à l'équipe de programmation, et en particulier au responsable des sons qui a assuré comme un chef. Aussi maniables l'un que l'autre, les deux softs se départagent complètement au niveau des options de jeu. ITT est beaucoup plus vaste qu'AT dont on fait vite le tour. Victoire absolue pour ITT c'est incontestable.



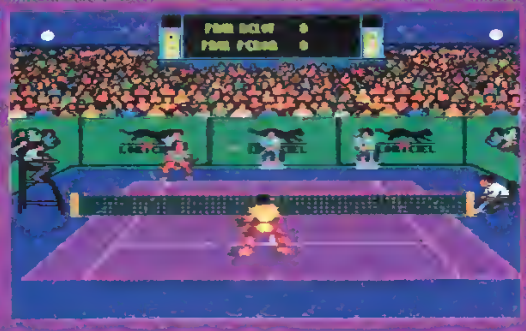
UNITED COLORS OF LORICIEL





Des cours de tennis de différentes matières et par conséquent de différentes couleurs.





Terre battue, hard, intérieur ou gazon, de quoi vous changer la vie.

ONAL OUR

J'attendais avec impatience Super Family Tennis, et c'est International Tennis Tour qui arrive. Le pendant de Davis Cup sur Megadrive possède exactement les mêmes atouts que ce dernier : digitalisations vocales incroyablement réalistes, écran qui se coupe en deux, et des options par milliers. Seulement voilà, moi, Trazom (attention, l'heure est grave !), j'aime dans les simulations de tennis tout ce qui est réaliste, voire hyper-réaliste en ce qui concerne les coups proposés. Et ce n'est pas vraiment le cas ici. Je ne dis pas que l'on ne s'amuse pas, au contraire, mais le manque évident de cette notion de "réalisme" fait que cela ne me plait pas du tout. En plus, les personnages sont de vraies grenouilles ! Je préfère largement Jimmy Connors. Sur Super Nintendo, c'est la meilleure simulation de ce sport qui tienne la route. De toute façon, pour ne pas faire de jaloux, je maintiens que pour l'instant, le meilleur tennis de tous les temps c'est Final Match Tennis sur PC Engine !

TRAZOM





C'est en fait un double événement qui nous arrive ici. Nous voici en présence d'un excellent soft de tennis, et qui plus est un soft français. On avait rêvé d'International Tennis Tour est bien plus proche de la simulation que du jeu de tennis. Pourtant, n'allez surtout pas croire qu'il en devienne injouable, bien au contraire, la maniabilité est excellente. Six boutons servent en jeu! De quoi réaliser bon nombre de coups! Avec des surfaces différentes, un mode tournois, coupe, championship (mon favori), match amical et entraînement, Loriciel nous propose un jeu aussi bien réalisé que complet. Seule ombre au tableau, les déplacements des joueurs sur le court qui sont un peu brusques à certains moments. En dehors de ce détail, c'est du bon.

T.S.R.



Un petit match en double. Soit vous jouez contre trois joueurs de la console, soit vous jouez avec un partenaire humain contre deux CPU-players, soit vous avez pour partenaire un CPU-player, et vous jouez contre un autre humain, lui aussi assisté par la console. C'est un peu confus, mais c'est parce que c'est complet.

INTERNATIONAL TENNIS TOUR

EDITEUR · LORICIEL
GENRE · SIMULATION SPORTIVE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2 (SIMULTANE)
CONTINUES
SAUVEGARDES

- Des sons surprenants de réalismes.
- Des options de jeu nombreuses.
- Une grande variété de coups.
- Des niveaux de difficulté bien dosés.

- Les déplacements des joueurs sont parfois un peu brusques.

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 15
L'univers du tennis avec réalisme.

ANIMATION 15
Parfois un peu brusque dans les déplacements, sinon RAS.

MANIABILITÉ 18
Simple et complète.

SON/BRUITAGE 18
Des bruitages excellents, même le public est là!

GLOBAL 84%

Super Nintendo

POUR VOTRE CITY, UTILISEZ SIM FAST !



Pour démarrer une ville, il faut passer un coup de bulldozer, placer des zones commerciales, des immeubles d'habitation et des industries. Vous reliez tout ça par des fils électrique à une usine nucléaire en bordure de mer, et vous entrobez de routes et d'espaces verts. Vous laissez tourner un peu, et vous continuez la manoeuvre autour.

Sim City est une simulation vous permettant de développer votre propre ville, en tenant compte de tous les parametres détenus par un maire, dans la réalité. Vous intervenez directement à l'ecran sur de la terre vierge, vous déboisez au bulldozer, vous placez des immeubles, des centres commerciaux, des usines, des stades, des routes, etc... Pendant que le jeu se déroule, la ville grossit sous vos yeux, les annees passent et les problemes surviennent. A vous de gérer efficacement les impôts, les services urbains, la population, etc... Dur dur, d'être le maire (deux ans...) !

SIM CITY

Sim City, j'adore ! J'y ai joué sur micro, et cela me fait bien plaisir de retrouver ce jeu entièrement francisé sur Super Nintendo. Je sais que certains bourrins d'entre vous vont trouver cette simulation complétement barbante, mais je pousse tous les joueurs ne connaissant pas le genre et qui s'intéressent à autre chose qu'à la baston, de se procurer cette cartouche. Ils ne seront pas déçus car le réalisme est poussé très loin avec les petites voitures sur les routes, les avions, les cataclysmes, les usines qui tournent à plein régime, etc... Le confort de jeu est unique et la prise en main rapide. N'importe qui comprend comment on joue en trois minutes sans même regarder la notice. Sim City est une excellente conversion, une excellente version française, et propose même une nouveauté par rapport aux versions japonaises et américaines : la possibilité de voir sa ville en 3D (même en scrollant).





OLIVIER

SIM CITY

EDITEUR • MAXIS
GENRE • SIMULATION
TAILLE CARTOUCHE
4 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
SAUVEGARDES

- Une prise en main rapide.
- Un grand confort de jeu.
- Un jeu unique et d'une durée de vie illimitée.

- Il faut aimer le genre. Je dirais même plus...
- Il ne faut pas être trop "bourrin" !

CARTOUCHE FRANÇAISE

15 **GRAPHISMES**
Les graphismes de Sim City sont sympas, mais ne vous attendez pas à des effets spéciaux. Par contre, la vue 3D est une nouveauté sympa.

14 **ANIMATION**
Il fallait mettre une note, mais ce n'est pas vraiment représentatif de ce jeu de simulation pure. Les scrollings de paysages sont très fluides.

18 **MANIABILITÉ**
Le top de la simulation sur Super Nintendo, avec des tonnes d'options, un grand confort d'utilisation et une prise en main rapide.

12 **SON/BRUITAGE**
Là aussi, le but n'est pas d'écouter des musiques sublimes, mais de construire une ville. Les thèmes sont néanmoins assez cools.

GLOBAL 83%

7 années d'expérience !

Game Over	**ANGERS**	**49100**	**19 rue Saint-Julien**	**41.87.93.31**
Game Over	**NANTES**	**44000**	**12 rue J.-J. Rousseau**	**40.73.89.16**
Game Over	**LA BAULE**	**44500**	**2 avenue des Platanes**	**40.60.82.56**
Odyssée	**LA FLECHE**	**72200**	**3 rue Grollier**	**43.45.98.61**

Game Over

Distributeur des marques **NINTENDO - SEGA - SNK** (NEO-GEO) - **ATARI** (Lynx). Rayons micros **PC - AMIGA - ATARI ST - AMSTRAD**

MEGADRIVE

Console	
MEGA I + Sonic + 2 manettes *	695 F
MEGA I + compil. 3 jeux + 2 manettes	695 F
MEGA II + Aladin + 2 manettes *	995 F
Manette Pro 2 SEGA	99 F
Jeux	
Mortal Kombat	490 F
Amazing Tennis	449 F
General Chaos (4 joueurs) *	425 F
NHL Hockey 94 (4 joueurs) *	425 F
Haunting *	425 F
Base Ball 2020 *	415 F
Bill Walsh Foot Ball *	399 F
Street Fighter II *	390 F
Aladin *	390 F
Asterix *	390 F
FlashBack	375 F
Tiny Toon	375 F
Cool Spot	375 F
Fatal Fury	375 F
X Men	375 F
Jungle Strike	375 F
Bulls vs Blazers	375 F
Shinning Force	375 F
Bubsy	359 F

GAME GEAR

Console	
- avec Columns	590 F
- avec Sonic *	649 F
- avec 4 jeux (compilation)	790 F
Jeux	
Ultimate Soccer	269 F
Mortal Kombat	269 F
Formula One	269 F
Chakan	269 F
Mickey 2	259 F
Prince of Persia	259 F
Sonic 2	249 F
Street of Rage	249 F
Wimbledon	249 F
Senna Gd Prix	199 F

GAME BOY

Console	
Basic (piles incluses)	350 F
Avec Tetris (link-casque-piles)	489 F
Loupe-lumière	99 F
Jeux	
Zelda	299 F
Top Rank Tennis *	279 F
Jimmy Connors	279 F
Empire contre attaque	270 F
F1 Pole Position *	270 F
Indiana Jones *	270 F
Battle Toad *	250 F
Mystic Quest *	250 F
Nigel Mansell *	250 F
Mortal Kombat *	249 F
Super Mario II	229 F
Yoshi Cookies	199 F
Super Mario I	199 F
Kirby Dream Land	199 F

MEGA CD II

COMPATIBLE MEGADRIVE I & II

Console	
avec Road Avenger	1990 F
Jeux	
Silpheed	(Tél.)
Batman	(Tél.)
Prince of Persia	399 F
Jaguar XJ220	399 F
After Burner III	399 F
Final Fight	399 F

* Disponibilité courant octobre

SUPER NINTENDO

Console	
- + manette	690 F
- + manette + Mario All Star *	990 F
- + manette + Star Wing	990 F
Jeux (Fr.)	
Mortal Kombat	539 F
Dragon Ball Z 2 *	499 F
Bulls vs Blazers	499 F
Street Fighter II Turbo	490 F
Cantona Foot	479 F
Nigel Mansell *	450 F
Bubsy	450 F
Alien	399 F
Battle Toad *	389 F
Mario All Star *	389 F
Sim City *	389 F

Améliorez vos scores avec le GAME GENIE ! (pour Mégadrive, Game Boy et Super Nintendo) Nous contacter.

NEO-GEO

Console	
- avec manette et jeu (imposé)	(Tél.)
Memory card	199 F
Manette NEO-GEO	490 F
Jeux	
Fatal Fury Special	(Tél.)
Samouraï Shadow	1650 F
View Point	1650 F
World Heros	1450 F
Super Side Kick	1450 F
Art of Fighting	1450 F
Sengoku 2	1390 F
Base Ball 2020	690 F
Sengoku	690 F
Magician Lord	690 F

Passer votre commande (par téléphone ou en retournant ce bon) au magasin de votre choix : références en en-tête.

NUMERO DE CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :

BANQUE :

DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE OBLIGATOIRES :
(Signature des parents pour les mineurs)

NOM .....

ADRESSE .....

.....

C. POSTAL .....

VILLE .....

TEL ..... AGE .....

CONSOLES ET JEUX COMMANDES	PRIX
Frais de port (Jeux : 20 F; Consoles : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement :
Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement (+ 30 F) ☐ CB ☐

CONSOLE UTILISEE Super NINTENDO ☐ Game Boy ☐
SEGA Megadrive ☐ Game Gear ☐ Mega CD ☐
ATARI Lynx ☐ SNK Neo-Geo ☐

Les marques citées sont des marques déposées

Votre réglement ne sera encaissé que le jour de l'expédition de votre commande !

Toutes nos consoles de salon, garanties un an, sont livrées en version française avec cable péritel et alimentation secteur.

TU VEUX UNE SUCETTE ?

DENNIS THE MENACE

Ce petit personnage de BD qu'est Dennis The Menace (Denis La Malice, en France) a fait du chemin, puisqu'il s'est vu adapté en dessin animé, en film et en jeu vidéo. Pour le film, ça se passe près de chez vous, dans une salle ; pour le jeu, c'est ici ! Dennis The Menace est un jeu de plates-formes reprenant quelques-unes des meilleures scènes du film. L'humour y est fréquent et le délire constant. Le seul qui ne rigole pas dans le jeu, c'est Monsieur Wilson, vous savez, le moustachu sur lequel s'acharne Dennis pendant tout le film. A ce propos, le petit monstre tente de faire amende honorable en essayant de retrouver les pièces de la collection du père Wilson. Ces pièces sont disséminées un peu partout dans les niveaux, et Dennis doit impérativement, à chaque niveau, les retrouver (toutes) pour espérer passer au stage suivant. Muni d'armes diverses, il doit déjouer les pièges et lutter contre des hordes d'ennemis tous à la solde de Wilson !





Attention aux ponts qui cassent sous votre passage ! Mangez moins, vous passerez sans problèmes !
Le grenier est un peu foutoir, mais c'est aussi un très beau passage du jeu.

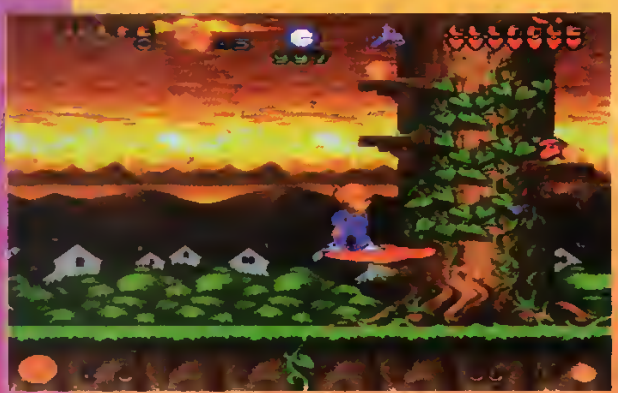


FACE A FACE

DENNIS THE MENACE CONTRE ADDAMS FAMILY



J'ai choisi Addams I et non Addams II, car je préfère de loin le premier volet. La comparaison avec Dennis est assez logique, puisqu'il s'agit du même éditeur, du même genre et de deux jeux tirés d'un film. Les graphismes des décors sont très semblables dans le style, et l'on retrouve aussi des similitudes dans certains sprites (Mr Wilson ressemble comme deux gouttes de Ricard à Gomez). Par contre, Addams est plus orienté plates-formes pures que Dennis, qui favorise la recherche d'objets et leur utilisation pour déclencher des mécanismes. C'est pour cette raison que je préfère Addams qui se rapproche davantage de Mario. Les deux jeux se valent avec une préférence, tout de même, pour Addams qui est immense et plus rigolo à jouer.



La nature selon Ocean est idyllique et tellement belle !
Les graphistes assurent comme des bêtes !

DENNIS THE MENACE

EDITEUR • OCEAN
GENRE • PLATE-FORME
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3





Vous devez impérativement trouver de la farce-pierres à lancer et de vous débarrasser de bon nombre de créatures. Il faut parfois plusieurs tirs pour venir à bout des plus coriaces. Le problème de ce système est que sa portée est limitée.



La sarbacane se révèle être une arme pratique, car sa portée est infinie. En effet, on peut atteindre systématiquement au bout de l'écran.



Il n'y a pas à dire, c'est fou ce que Denis ressemble à Pugsley de Addams Family. Quand on sait que ce sont deux jeux Ocean, on fait vite le rapprochement... Pourtant, entre ces deux jeux, rien de comparable au niveau de l'animation. Denis se dirige plus difficilement, à cause d'une maniabilité un petit peu trop dure. L'intérêt est pourtant bon, sans aller dans l'excès : c'est un énième jeu de plates-formes, voilà tout ! En tout cas, on sent une finition propre. Il n'y a aucun "bug", les musiques sont parfaites et certaines digits sonores nous ont fait beaucoup rire. Seule la difficulté, bien que progressive, peut vous faire hésiter un peu, mais finalement, dans un jeu, la durée de vie est aussi un facteur très important, voire essentiel. Et dans "Denis la Malice", vous trouverez certainement votre bonheur ! Sinon, attendez encore un peu, Mr Nutz (un autre jeu Ocean) pointe le bout de ses noisettes. Quand je pense que 150 animations font se mouvoir ce sublime écureuil, j'en rêve déjà !...

TRAZOM

Cette porte de sortie ne s'ouvrira que si vous collectez assez de pièces comme celle se trouvant au centre des petites. Il faut aller collecter ses pièces ne pas partout, et notamment dans le grenier et au rez-de-chaussée.





Nous voici au premier étage. Attention à ne pas vous faire attraper par Mr Wilson, il vous fait perdre une vie, et vous devez recommencer du rez-de-chaussée. Stressant !

Ocean commence à se spécialiser dans le genre plates-formes super beau et super mignon, car après les deux Addams, et en attendant le sublimissime Mr Nutz, c'est Dennis, le gnome -qu'on voudrait bien enterrer vivant (sale môme !)- qui se tape un petit coup de Mario sur Super Nintendo. La réalisation est excellente, surtout les graphismes très colorés, pleins de dégradés et d'une précision diabolique. Ne vous attendez pas au hit de l'année mais à un très bon jeu de plates-formes au challenge souvent élevé (merci, la durée de vie !). Bref, j'ai apprécié ce jeu autant pour ses graphismes, que pour son enjeu qui ne lasse pas. Là, je dis : bravo Ocean !

OLIVIER



- Des graphismes géniaux.
- Un jeu mêlant action pure et recherche.
- La même ambiance que dans le film.

- Pas de tir multi-directionnel, c'est gênant !
- Un manque de précision dans certains sauts.

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 17

Des décors effarants de beauté et de réalisme, les dégradés de couleurs y sont pour quelque chose. Beaucoup de détails aussi.

ANIMATION 17

Aucun problème d'animation, pas de ralentissements. On aurait cependant aimé plus de vitesse et moins de retenue chez le héros.

MANIABILITÉ 15

Quelques légers problèmes de précision dans les sauts, mais la maniabilité générale du petit héros est bonne.

SON/BRUITAGE 16

Les thèmes sont très "fun", mais les bruitages pas excellents. Les musiciens ont concentré leurs efforts pour retrouver l'ambiance du film.

GLOBAL 86%

Game Gear

superstar joypad

LES KOMBATTANTS DE LA MORT!

Imaginez-vous en des lieux lugubres où règne la seule puissance musculaire ! Où la force brute peut vous rendre célèbre sur un simple coup de pied au visage. Dans ce tournoi, qui existe réellement, vous allez pouvoir jouer au Dieu de l'arène. L'arène de la baston. En incarnant l'un des six combattants présents (seul Kano a disparu : il est blessé !), vous allez tout mettre en œuvre pour avoir le droit de rencontrer le grand, le fort, le puissant Goro ! Entre-temps, vous allez devoir batailler ferme pour aller le défier. Pas moins de dix adversaires à battre, pas facile ! Kombattez bien !

MORTAL KOMBAT

Il est clair que Mortal Kombat fera date sur Game Gear. Non seulement en tant que jeu de baston, à savoir ce qui se fait de mieux sur cette console, mais aussi et surtout, parce que techniquement, les programmeurs d'Acclaim ont réalisé une prouesse rarissime. Tout bonnement, en proposant des digits graphiques équivalentes à la version Megadrive ! Excusez du peu... Certes, la capacité mémoire de la cartouche ne permet pas d'y insérer des tonnes de décors supplémentaires, mais le résultat est tellement probant, qu'on se moque un peu de cette futilité ! Se jouant à deux, via le câble de liaison, et doté d'une très bonne maniabilité, et malgré quelques effacements de sprites, Mortal Kombat est une véritable merveille, que tous les amoureux de la baston doivent se procurer au plus vite !



TRAZOM

En mode "miroir", on remarque bien la différence de taille entre les deux adversaires. Evidemment, autrement on ne saurait plus sur qui frapper !

Et un coup de pied de Liu Kang qui touche violemment la mâchoire de Rayden ! Pas de pitié, dans Mortal Kombat !

MORTAL KOMBAT

EDITEUR • ACCLAIM
GENRE • MORTAL BASTON
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE NIVEAUX • 11
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUES • 6



- Le meilleur jeu de baston sur GG !
- Des digitalisations incroyablement belles !
- Une bonne jouabilité.
- Toutes les fatalités !
- Jeu à deux en réseau.

- Peu de décors.
- Kano a disparu.

17 GRAPHISMES
Des digitalisations absolument époustouflantes, qui en disent beaucoup plus que n'importe quel discours.

17 ANIMATION
Malgré le passage sur cette "petite" console, elle ne souffre d'aucun problème majeur. C'est presque parfait.

18 MANIABILITÉ
Quelque soit le coup choisi, tout se fait avec une grande facilité. Comme sur la Megadrive, du reste !

15 SON/BRUITAGE
C'est bien d'être du top niveau, malgré une belle musique et des bruitages moyens, mais ce n'est pas vraiment l'essentiel.

GLOBAL 93%

Game Boy

TOUT À FAIT JEAN POLE (POSITION) !

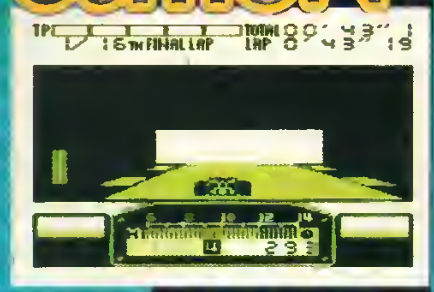
Vous connaissez tous Human GP sur SFC (F1 Pole Position sur Super Nintendo), pour la bonne et simple raison qu'il s'agit de la simulation de F1 préférée de Trazom et TSR.

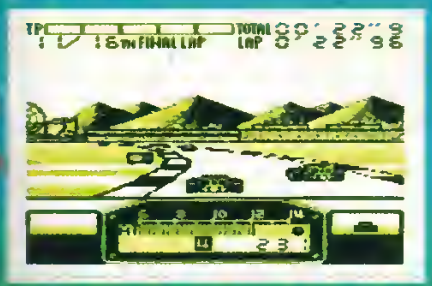
F1 POLE POSITION

EDITEUR	UBI SOFT
GENRE	SIMULATION DE F1
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE NIVEAUX	17
NOMBRE DE JOUEURS	1 A 4
CONTINUS	PASSWORDS

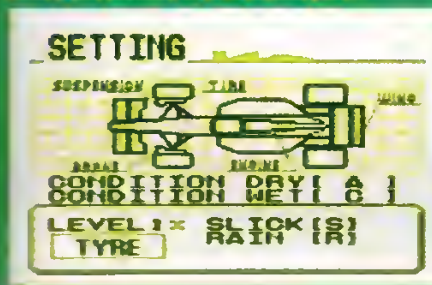
Ils n'ont pas arrêté de faire de la propagande pour ce jeu dans joypad. C'était donc un peu à mon tour de jouer à ce grand jeu, et cette fois, c'est sur Game Boy, yeah !

Premier point : on peut jouer à quatre joueurs grâce au multi-link, ce qui permet de se retrouver à quatre sur le même circuit, chacun ayant sa vue 3D. Deuxième point : la 3D justement. Il est vous propose 17 circuits en (fausse) 3D comme sur les grandes sœurs 16 bits avec des concurrents qui vous doublent, des tunnels, des montées et bien sûr... des des lentes, c'est normal ! Une sauvegarde vous permet de reprendre le championnat du monde plus tard. Les circuits étant vus obliques, il faut s'habituer à des virages inhabituels. Une option training (avec ou sans concurrent) vous propose de vous échauffer sur tous les circuits. A vous de rouler.





Attention, ça tourne ! Si vous faites un tête-à-queue, vous avez 1 mn pour décoincer de cette terrible place !



Ne jouez pas l'extrême du manuel ! Et profitez-en, car ce n'est pas encore courant sur Game Boy dans ce genre de simulation.

superstar joypad

GRAPHISMES	17
ANIMATION	18
MANIABILITE	11
ALLERGIE	17

GLOBAL 92

Game Boy

DENNIS, VITE!

Il faut battre le fer quand il est chaud, quand on s'appelle Ocean et que l'on possède la licence d'un film qui vient de sortir. Voilà pourquoi la version Game Boy de Dennis La Malice sort en même temps que la version Super Nintendo.

DENNIS LA MENACE

EDITEUR	OCEAN
GENRE	PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE	1 MB
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUE	NON

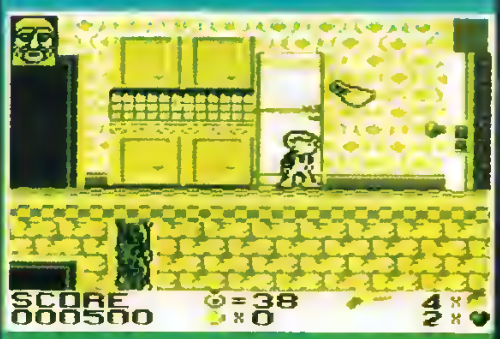
Dennis the Menace

Personne ne s'en plaindra, surtout pas moi, car c'est une réussite sur Game Boy. On retrouve l'ambiance sonore et graphique de la version 16 bits et donc du film. Les graphismes sont assez fouillés (pour en rendre lisibles) et l'animation est excellente. Mais c'est surtout le genre qui est sympa : il s'agit d'un jeu de plates-formes qui sort de l'ordinaire avec une nouveauté dans les déplacements (Eh, TSR, t'as vu comment que je m'exprime là ?). Votre but sera d'aller trouver des pièces disséminées un peu partout, la part de recherche y est donc importante. Il ne s'agit pas de foncer tout droit sans réfléchir, bande de crétins ! De plus, la maniabilité du héros est très souple. De nombreux items jalonnent votre parcours, ce qui est finalement assez rare. Profitez-en donc et vous lirez sur cette cartouche des qu'elle sortira. Wilson will pay !

OLIVIER





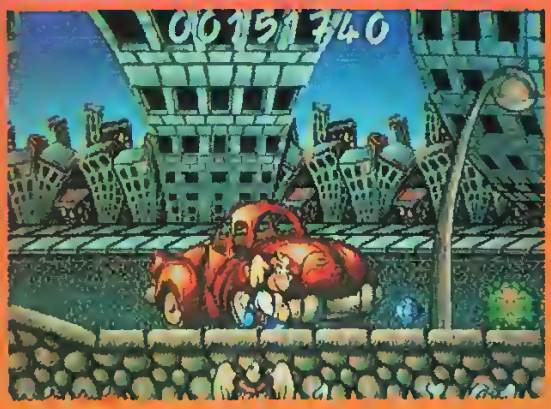


GRAPHISMES	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	16
ALLERGIE	17

GLOBAL 85

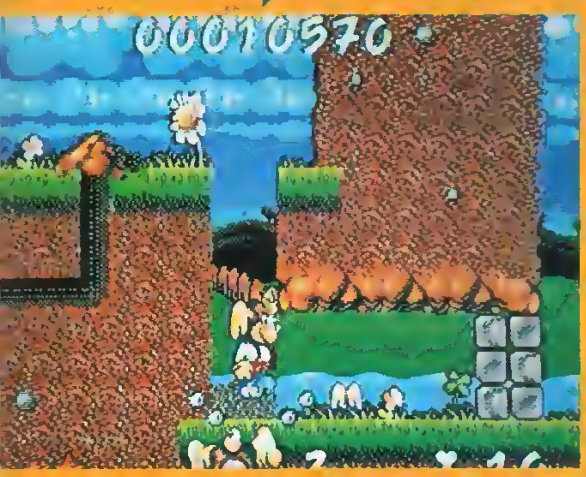
WONDER DOG

COUCHECOUCHE PANIER (PAPITTE EN ROND) !



Les graphismes avaient un peu bu lorsqu'ils ont conçu les décors de bains de ce niveau. Vous ne trouvez pas que le haut des immeubles est disproportionné ?

Wonder Dog est un chien de l'espace, doté de super pouvoirs. D'après Trazom (qui avait déjà découvert que Tonton Steph jouait dans l'intro du jeu), Wonder Dog n'est autre que le chien de Wonder Woman. Cette dernière l'aurait lachement abandonné pendant les grandes vacances, sur le bord de l'autoroute. Vous devez donc guider le petit chien-chien à sa mémère dans un dédale de niveaux qui font penser à Sonic, à tous les points de vue. Les passages secrets sont nombreux, certains items permettent de faire apparaître des plates-formes invisibles, etc... Ah, j'oubliais, un boss vous attend à la fin de chaque niveau, Wonder Woman a bien fait les choses !



Attention ! Il ne faut pas que foncer bêtement dans Wonder Dog. Certains passages demandent une réflexion intense.



Quel est le meilleur moyen pour faire tomber un gros rat accroché à des ballons d'hélium ? Les crever, bien sûr !



Wonder Dog était le seul jeu de plates-formes et le meilleur jeu d'action sur Mega CD japonais, il y a un an. Le problème pour sa sortie en France s'appelle Sonic CD ! Wonder Dog est un très bon jeu, mais il se fait littéralement atomiser par Sonic CD qui le surpasse en graphismes, en effets spéciaux et en musiques (de loin !). Si vous ne pouvez vous acheter qu'un jeu de plates-formes, ce ne sera donc pas celui-là. Par contre, si vous voulez jouer à autre chose que Sonic, Wonder Dog sera le bienvenu avec une maniabiltié exemplaire et des décors très beaux sur Megadrive. Seule la bande son n'est pas à la hauteur, ce qui est regrettable vu le support CD. J'ai aimé ce jeu, et vous l'aimerez sans doute aussi dans le genre qu'il représente. Un peu facile tout de même !..



.OLIVIER

WONDER DOG

EDITEUR • VICTOR
GENRE • PLATE-FORME
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS

- Un jeu de plates-formes sur Mega CD 2, chose rare.
- Des graphismes super mignons et colorés.
- Une ambiance cartoon.

- Un jeu trop facile (avec les passwords).
- Une bande son horrible (écoutez Sonic CD !).

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES — 17
Des couleurs très vives et des décors réussis (vu la palette limitée de la Megadrive). C'est très beau !

ANIMATION — 16
Aucun ralentissement dans les mouvements et les scrollings. Vous prenez Sonic en un peu plus lent, c'est pareil...

MANIABILITE — 17
Un petit trésor de maniabilité ! Wonder Chien fait où vous lui dites de faire, sans jamais louper la marche !

SON/BRUITAGE — 12
Les sons ne sont absolument pas au niveau de ce que peut faire le Mega CD 2, bruitages nuls et musiques fades, dommage !...

GLOBAL 84%


COSMIC SPACEHEAD
Comment prouverais-tu L'Existence de la Terre?
Rejoins le premier touriste alien de l'univers dans une aventure d'arcade cosmique d'un autre monde.
SEGA MEGA DRIVE SYSTEM
SEGA GAME GEAR SYSTEM
SEGA MASTER SYSTEM
DISPONSIBLE SUR:
Amiga, PC, N.E.S.
Codemasters
POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER:
Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe,
Southam, Warwickshire, CV33 ODL, R.U.

Game Boy

COMME ZELDA BITUDE !

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

EDITEUR • NINTENDO
GENRE • AVENTURE /ACTION
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUS • SAUVEGARDES

- Un jeu en français (doc et jeu).
- Un espace de jeu énorme (4 MB).

Une intrigue difficile à terminer.
Des graphismes somptueux.

- Cette ligne est du remplissage...
- J'en profite pour... dire bonjour à ma concierge !

GRAPHISMES 18
Très variés, les décors de Zelda sont mignons et pleins de détails. Ils ne constituent pas un chef-d'œuvre, mais restent excellents pour un jeu d'aventure.

ANIMATION 17
Le scrolling multidirectionnel est fluide et les nombreux sprites bien animés. Pas de problèmes !

MANIABILITÉ 19
Le top du jeu d'aventure, le top tout court d'ailleurs sur Game Boy. On manie Link avec facilité et aisance.

SON/BRUITAGE 17
Les thèmes sont mignons, rigolos pour certains et pas trop lassants. La qualité sonore est géniale.

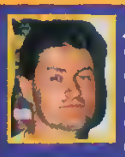
GLOBAL 96%

Zelda est, avec Mario, le personnage clé du monde Nintendo. Après deux premières aventures sur NES et une sur Super Nintendo, c'est au tour de la Game Boy de se voir gratifier d'un jeu non seulement original, mais qui plus est, fait suite ! La saga commencée il y a plus de six ans. Cette fois, Hyrule est loin car Link a décidé d'apprendre la voile. Ne me demandez pas pourquoi. Seul Miyamoto (le créateur du jeu) le sait ! Toujours est-il que sa petite coque de noix se voit prise dans une tempête et s'échoue sur une île mystérieuse, Koholint. Ses habitants sont des sorcières, des fées, des villageois pleins de petits secrets, des mecs ressemblant comme deux gouttes de Beaujolais à Mario, des mômes adorant les poupées Yoshi, etc. Vous l'aurez compris, cet épisode fait appel aux personnages connus du monde Nintendo, tout en faisant intervenir une foule de nouveaux venus. Le but est de vaincre les huit donjons de l'île en résolvant des dizaines et des dizaines d'énigmes à base d'objets trouvés. La vue est toujours de dessus, mais certaines scènes proposent une vue de profil. Link possède quelques nouveaux pouvoirs comme le super coup d'épée ou le saut par dessus des obstacles (ou des trous). Comme d'habitude, il pourra trouver des tonnes d'objets utiles et se servira de son épée pour se défendre. A vous de jouer, les surprises vous attendent. N'oubliez pas de sauvegarder souvent (vous avez trois sauvegardes différentes).



Certains passages (courts) sont en vue de profil et vous proposent carrément de la plate-forme à la Mario avec des éléments de Super Mario World.

THE LEGEND OF ZELDA
LINK'S AWAKENING



J'en connais qui vont s'acheter une Game Boy uniquement pour découvrir le quatrième volet des aventures de Link ! Et ils n'auront pas tort, car les 4 MB de cette cartouche magique m'ont transporté dans un pays merveilleux, celui de l'imagination et de l'aventure... Passé l'émotion des premiers écrans, on se met vite à cogiter, à fouiner partout, à se battre à toute force en ne cessant de progresser et de rêver de terminer le jeu. Terminer cette aventure tient en effet du domaine du rêve, car le jeu est le plus difficile de la série et son espace de jeu (justement !) est immense. J'ai buté sur de nombreuses énigmes (le deuxième donjon, par exemple) et je me suis littéralement éclaté lors de ce test. Tout est bon, beau et prenant, car c'est du Zelda et c'est sur Game Boy !OLIVIER

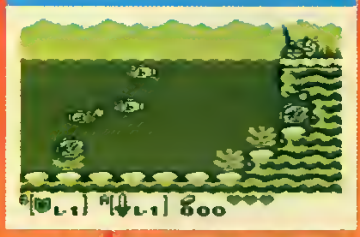
ENTREE DE LA FORET MYSTERIEUSE

C'est dans cette forêt que vous trouverez la clé pour entrer dans le premier donjon. Commencez par chercher un champignon et allez le donner à la sorcière, en échange de poudre magique. Utilisez cette poudre sur le raton laveur (au milieu de la forêt), et vous pourrez prendre la clé du donjon.



FISHING POND

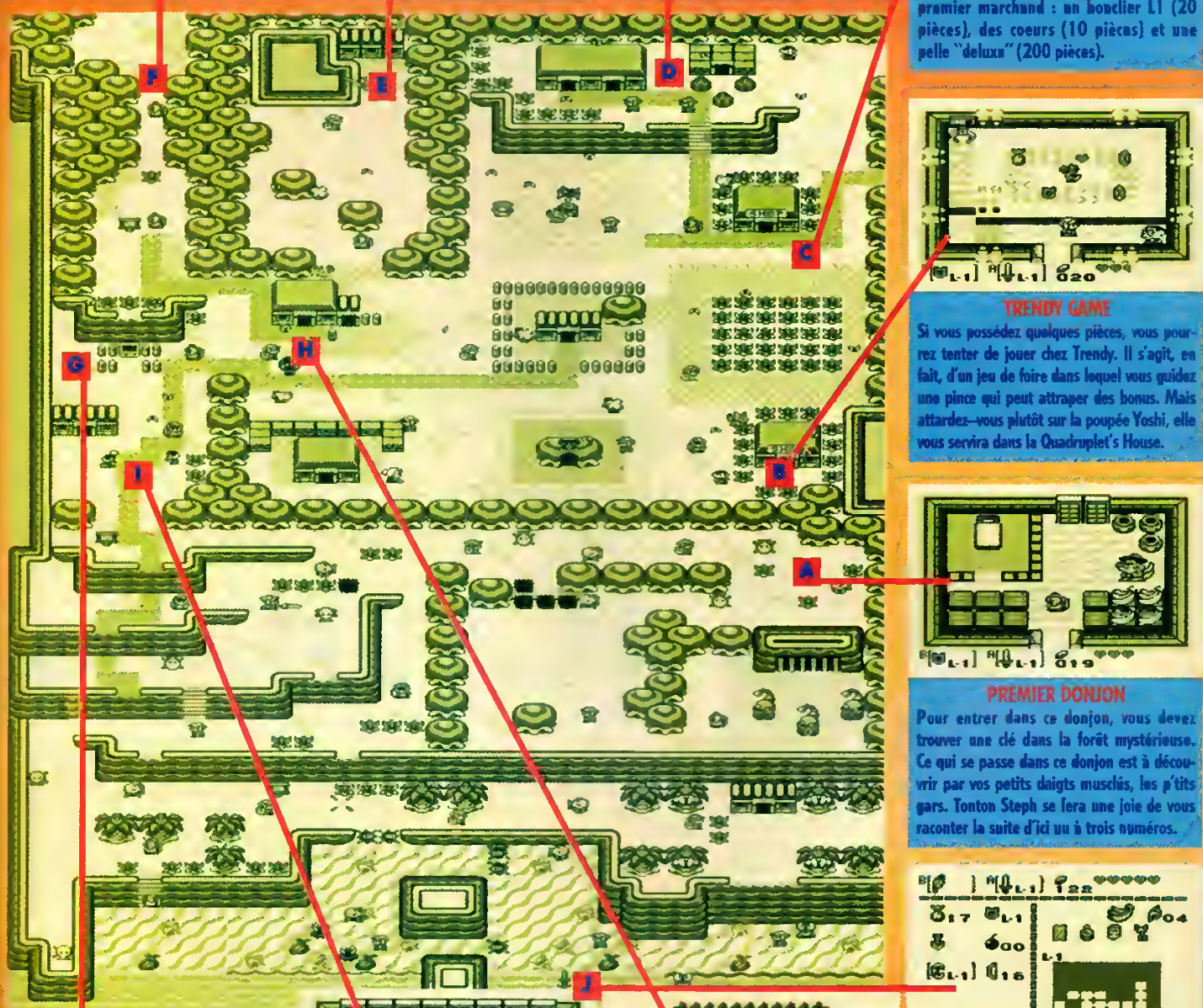
Si vous avez 10 pièces à perdre, tentez une petite partie de pêche. Cela pourra vous rapporter des pièces, à condition d'être très adroit et de ramener les gros poissons. Après avoir gagné le premier 1/4 de coeur et être passé par la forêt, si vous revenez voir la pêcheur, vous pourrez gagner un deuxième 1/4 de coeur en dénichant le gros poisson caché dans le trou.



QUADRUPLET'S HOUSE

Si vous amenez la poupée Yoshi (gagnée au Trendy Game) au petit garnement dans les bras de sa mère, cette dernière vous donnera, en échange, un ruban que vous feriez bien d'amener à la boule de la niche de Madame Meow-Meow.







TOOL SHOP

Vous trouvez les articles suivants chez ce premier marchand : un bouclier L1 (20 pièces), des coeurs (10 pièces) et une pelle "deluxe" (200 pièces).

TRENDY GAME

Si vous possédez quelques pièces, vous pourrez tenter de jouer chez Trendy. Il s'agit, en fait, d'un jeu de foire dans lequel vous guidez une pince qui peut attraper des bonus. Mais attardez-vous plutôt sur la poupée Yoshi, elle vous servira dans la Quadruplet's House.

PREMIER DONJON

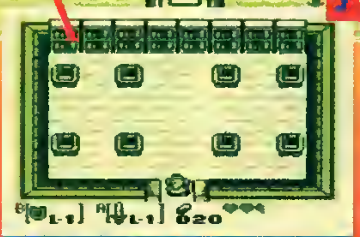
Pour entrer dans ce donjon, vous devez trouver une clé dans la forêt mystérieuse. Ce qui se passe dans ce donjon est à découvrir par vos petits doigts musclés, les p'tits gars. Tonton Steph se fera une joie de vous raconter la suite d'ici un à trois numéros.

L'EPEE (PLAGE DE TORONBO)

C'est ici que vous devez venir en toute priorité. Aidez-vous du bouclier donné par Tarin dans la première maison du jeu ("DEBUT" sur la carte) pour pousser l'oursin qui bloque le passage. Jetez-vous sur l'épée, et vous pourrez enfin vous battre contre toutes les créatures du niveau (et gagner plein de pognon !).



Lorsque vous possédez l'épée, coupez le feuillage et sautez dans le puits. Vous y trouverez votre premier 1/4 de coeur.



LIBRARY

"Library" veut dire "bibliothèque" en anglais. Vous y trouverez des bouquins qui vous donneront des tonnes de renseignements sur le jeu.

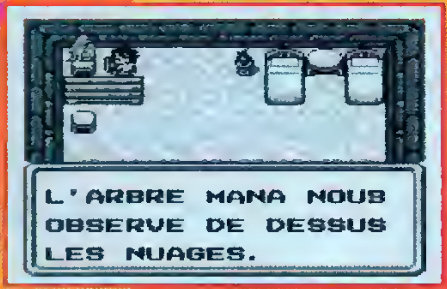


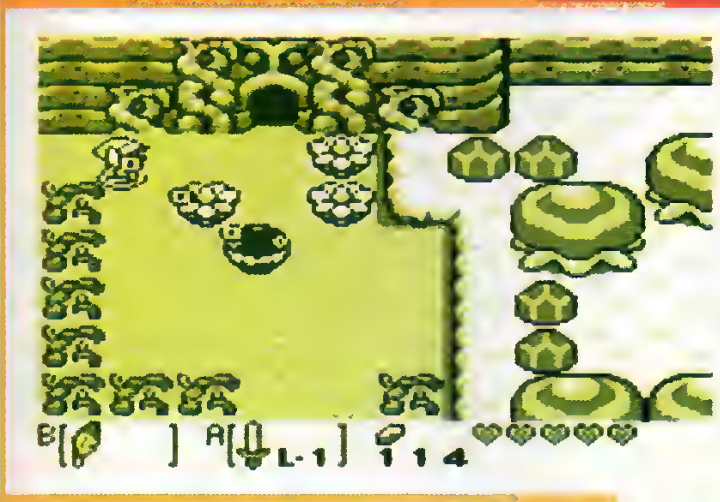
MADAME MEOW MEOW'S HOUSE

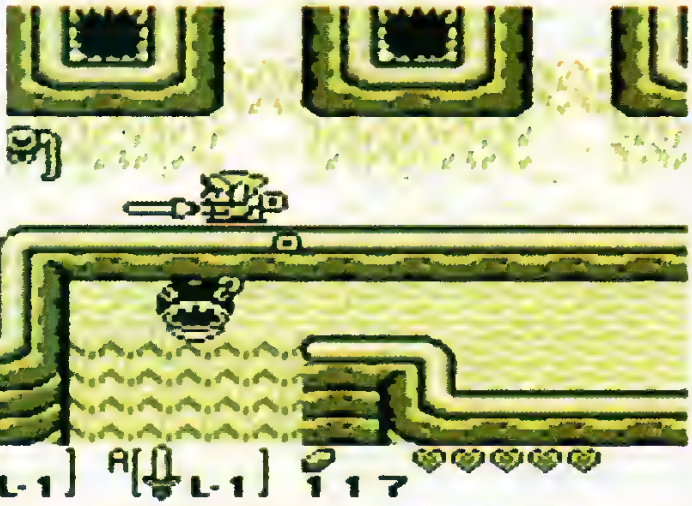
La petite niche contenant une boule férece se trouve contre cette maison. Entrez-y et échangez le ruban de la Quadruplet's House, contre une boîte-de-conserves de nourriture canine.

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

On retrouve le boulet qui bouffe tout et qui avait déjà fait parler de lui dans Mario 3 sur NES. Grâce à lui, vous pourrez vous débarrasser d'ennemis à distance, et surtout faire disparaître des obstacles hors d'atteinte autrement.









Stop ! Arrêtez tout ! Ne mangez plus, ne dormez plus, ne respirez plus ! Le grand Zelda est de retour. Et quel retour ! Il est tout simplement revenu pour être le meilleur jeu du Game Boy. Mais quand je dis le meilleur, c'est avec une année-lumière d'avance sur tout ce qui a été fait jusqu'à maintenant, aussi bien en plates-formes, en aventure, qu'en action. Eh oui, cette petite cartouche (de 4 MB tout de même !) est un pur chef-d'oeuvre, un miracle pour les yeux des joueurs, et peut-être bien la huitième merveille du monde ! D'ailleurs, je l'ai déjà achetée, et je suis heureux ! Comment vouliez-vous qu'il en soit autrement avec une version qui est, en fait, la suite du jeu sur 16 bits, sans reprompe aucune ? Il y a même des innovations comme le saut et la plongée sous-marine. Et encore, je ne suis pas exhaustif, il y a tellement de choses à découvrir, que vous allez rester des jours, voire des semaines en haleine devant votre petit écran. Alors je pose une question : comment rester insensible au meilleur jeu du GB, qui procure à la fois un atout technique unique (superbes musiques, graphismes délirants), de l'action à gogo, des surprises à la pelle, et une durée de vie très très longue !... Bien que pour ce jeu, vous DEVEZ acheter un Game Boy !

TRAZOM

FACE À FACE

THE LEGEND OF ZELDA CONTRE MYSTIC QUEST

Les deux jeux sont sortis à trois mois d'intervalle. Ils constituent ce qu'on fait de mieux en matière d'aventure sur Game Boy. Ils sont tous les deux facilement accessibles pour ceux qui aiment le genre, grâce à des difficultés progressives et des maniabilités exemplaires. Ces deux jeux sont, à mon avis, inévitables mais il est évident que Zelda est beaucoup plus accrocheur que Mystic. Il fait appel à davantage d'énigmes, de logique et reste bien plus vaste. Disons que Mystic plaira davantage aux fêrus de jeux de rôle (bien qu'il reste fortement imprégné d'aventure) et que Zelda plaira à tout le monde ! De toutes façons, il faut d'abord s'acheter Zelda, avant Mystic et avant tout autre jeux d'ailleurs !

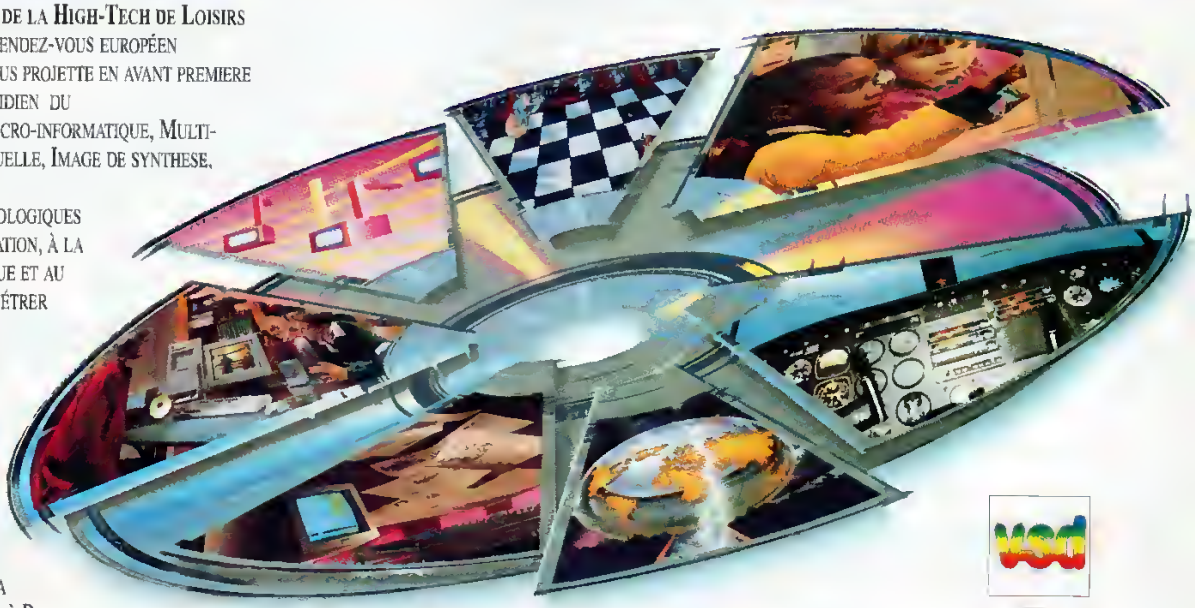
On retouve tous les plaisirs du Zelda III sur SN avec la vue du dessus, les coups d'épée et les recherches d'objets. Sur Game Boy, les graphismes n'ont rien perdu et la jouabilité légendaire encore moins.

La carte totalement dévoilée du monde à découvrir. Au début, tous les carrés sont cachés et se dévoilent au fur et à mesure de vos pérégrinations.



3EME SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

LE TROISIEME SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS "SUPERGAMES", RENDEZ-VOUS EUROPÉEN INCONTOURNABLE, VOUS PROJETTE EN AVANT PREMIERE DANS L'UNIVERS QUOTIDIEN DU 3ÈME MILLENAIRE. MICRO-INFORMATIQUE, MULTI-MÉDIA, RÉALITÉ VIRTUELLE, IMAGE DE SYNTHESE, SIMULATION, ETC...
CES AVANCÉES TECHNOLOGIQUES APPLIQUÉES À L'ÉDUCATION, À LA CULTURE, À LA MUSIQUE ET AU JEU, VOUS FERONT PÉNÉTRER DANS UNE NOUVELLE DIMENSION POUR VOS SENS ET RISQUENT DE BOUSCULER PAS MAL D'IDÉES REÇUES.
VENEZ VOUS PLONGER DANS CET UNIVERS DU **24** AU **28** NOVEMBRE, AU PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES, À PARIS.



Préparez vous à vivre une rencontre d'un nouveau type...

ATTENTION ! Offre promotionnelle valable jusqu'au 31 octobre 1993

SUPERGAMES

LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 24 AU 28 NOVEMBRE 1993
PARC DES EXPOSITIONS - PORTE DE VERSAILLES - PARIS

COUPON à remplir et à renvoyer accompagné de votre règlement à : SHOWAY - 70, rue Compans - 75019 PARIS

OUI, JE VEUX DEVENIR UN VISITEUR PRIVILÉGIÉ DE **SUPERGAMES 93** EN PROFITANT DE TARIFS EXCEPTIONNELS.
JE COMMANDE DES AUJOURD'HUI :

- ☐ ***"Formule Journée"*** à 30 F au lieu de 50 F sous forme d'une carte coupe-file pour les animations du salon.
- ☐ ***"Formule Non-Stop"*** pour 95 F, une carte nominative me permettra d'entrer autant de fois que je le voudrai, sur **SUPERGAMES** pendant les 5 jours d'exposition. Cette carte me servira également de carte coupe-file pour les animations du salon.

ET JE JOINS MON REGLEMENT DE ... . F par chèque bancaire à l'ordre de **SHOWAY**.

Nom ....Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

(Pour la "Formule Non-Stop" adressez un bulletin par personne ainsi qu'une photo d'identité)

SP 9

superstar joypad

Lynx



En bas à droite, l'un des pièges les plus vicieux qui existent : vous vous prenez le pied dedans, et vous retombez vite fait bien fait dans un puits sans fond. Remarquez, votre cerveau n'en a pas non plus...

LES ÂNES SONT DE RETOUR!

Les Lemmings, vous savez, ces êtres qui sont aussi petits qu'ils sont stupides, eh bien, ça y est, ils ont opéré un débarquement en règle sur les rives de la console Lynx ! Les altruistes en tout genre vont pouvoir s'en donner à cœur joie. Ces gentilles bêbêtes courraient tout droit au précipice, donc au suicide collectif, si vous, âme charitable, n'étiez venu in extremis pour conduire ce troupeau égaré vers l'Arche de vie. En tant que Président de la Fondation pour le Sauvetage des Lemmings, votre mission sera d'aider ces adorables créatures à retrouver le niveau de la surface. 128 prisons souterraines, c'est pas du gâteau ! Heureusement, vous avez un allié de choc, et de poids (mais pas pour tous !) : votre cerveau ! Qui a dit que sa seule fonction était de ne faire que contrepoids ? Ah oui, les Lemmings ! Au fait, 8 aptitudes sont au programme : creuser, grimper, bloquer... Il y a même une fonction accélératrice, histoire de ne pas faire traîner les choses !



Lemmings s'affiche d'ores et déjà comme l'un des tous meilleurs jeux de la Lynx. Shadow of the Beast avait ouvert la voie, les bêtes aux cheveux verts la continuent sans aucune difficulté. Techniquement, ces deux titres sont de même calibre. Des zooms vous accueillent d'entrée, les musiques sont variées et superbes (en stéréo SVP !). Et que dire de l'intérêt, qui est désormais légendaire ? On savait déjà que techniquement la portable d'Atari était la meilleure (c'est mon avis et celui de Science et Vie Micro), mais avec des titres comme celui-ci, la qualité ludique est également mise en avant. Le problème, c'est que des cartouches de ce genre, on est très loin d'en avoir chaque mois ! Et vous connaissez la suite. C'est vraiment dommage d'avoir gâché tant de savoir-faire comme ça ! En tout cas, croyez-moi, pour la Jaguar, ça ne se passera pas comme ça ! Et achetez ce soft, vous allez vous éclater ! TRAZOM



En appuyant sur le bouton 2, vous verrez apparaître à l'écran tout ce beau tableau. 8 fonctions pour faire avancer les pauvres Lemmings, ça devrait suffire, non?

LEMMINGS



Au-dessus des flammes de l'Enfer, creuser devient très vite éreintant ! En plus, si vous optez pour une aptitude précise, vous allez comprendre ce qu'est l'explosion des neurones



Le parapluie sert de parachute pour ces êtres frêles. Quand on en a un paquet, c'est facile la distribution. Mais quand c'est limité, essayez d'en distribuer à 50 Lemmings déchaînés !

LEMMINGS

EDITEUR · ATARI
GENRE · ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE · VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTE 4
NOMBRE DE NIVEAUX 128
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES
PASSWORDS

- Des effets techniques de rêve : zooms, superbes musiques, bruitages incroyablement réalistes.
- Du très grand Art !

- Le curseur se déplace un peu difficilement.

GRAPHISMES 18
Tout ce qu'il y a de meilleur sur Lynx, zooms et belles couleurs à la clé !

ANIMATION 17
Tous les Lemmings se déplacent à une vitesse extraordinaire, sans accroc aucun. Qu'on se le dise!

MANIABILITÉ 15
Un petit peu difficile de promener le curseur sur l'écran, mais en règle générale, c'est du bon.

SON/BRUITAGE 18
Des musiques d'origine comme on les a connues, et des bruitages qui n'existent pas sur la version Game Gear.

GLOBAL 94%

Game Boy

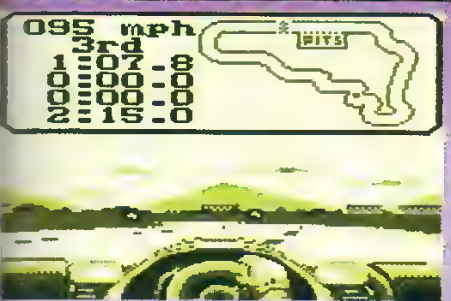
EN SELLE, NIGEL!

NIGEL MANSELL GP

EDITEUR • GREMLIN
GENRE • FORMULE 1
TAILLE CARTOUCHE • 1 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 16
CONTINUES • PASSWORDS

En lutte directe avec F1 Pole Position (les deux jeux sortent en même temps), Nigel Mansell propose aussi une vue en (fausse) 3D, des seize circuits mondiaux officiels. Mais la différence vient du fait que c'est le réalisme qui a été mis

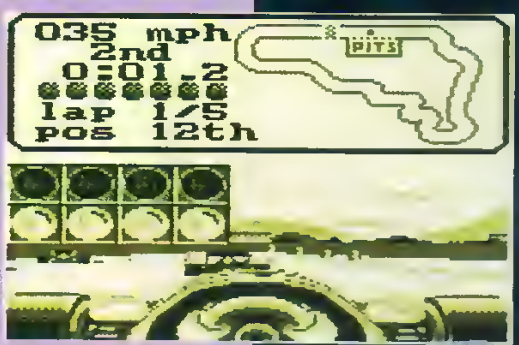
NIGEL MANSELL GP





en avant, ici. Pour la première fois, en effet, la vue est celle du pilote avec, en premier temps, le tableau de bord et une vue à ras du sol, comme si on y était. Mais si ce genre est efficace sur les grands écrans des téléviseurs, cela passe plus difficilement sur les petits écrans des Game Boy. Les graphismes ne sont pas en cause, bien qu'un peu moins beaux que ceux de F1 Pole Position. L'animation aussi est une grande réussite, d'autant que la vue choisie fait davantage penser à de la vraie 3D. Mais c'est la jouabilité qui pêche : on n'a pas le temps d'apréhender comme il faut les tournants. Cela devient très gênant lorsque le circuit est bourré de montées et de descentes. Mais on s'accroche et on double tant bien que mal. Le bilan n'est donc pas complètement négatif, mais la note ne peut être haute, car je ne vous vois pas dépenser 250 balles pour cette cartouche, lecteurs chouchoutés et adorés. F1 Pole Position est bien plus sympa !

OLIVIER



GRAPHISME	15
ANIMATION	15
SON/BRUITAGE	12
MANIABILITE	12

GLOBAL 69



ALLIA

42 ,Rue de MAUBEUGE
75009 PARIS M° CADE
Tel :42 81 95 10

ACHAT - VENTE - ECHANGE - OCCASIO

SEGA
MEGADRIVE / GENESIS

Adaptateur MEGA CONVERTE

NEUF		OCCAS	
MORTAL KOMBAT	490 F	AMAZING TENNIS	25(
STREET FIGHTER 2	520 F	FATAL FURY	250
FLASHBACK	399 F	SONIC 2	25(
SHINOBI III	420 F	QUACKSHOT	25(
JURASSIC PARK	420 F	COOL SPOT	28(
DAVIS CUP	420 F	FLASH BACK	26(

NINTENDO
SUPER NINTENDO / SUPER NES

Adaptateur UNIVERSE DATEL

Console américaine 1050 F
Console US + BUBSY 1490 F

NEUF		OCCAS	
MORTAL KOMBAT	550 F	AXELAY	280
STREET FIGHTER 2 T	590 F	BATMAN RETURNS	280
DUNGEON MASTER	520 F	PRINCE OF PERSIA	280
MARIO ALL STARS	550 F	BUBSY	350
NIGEL MANSELL	460 F	PILOT WINGS	269
ERIC CANTONA	520 F	CYBERNATOR	339

Toutes les Marques citées sont déposées

Promo club du mois

** réservé au membre du club

SNES
BUBSY SNES 399 F
SREET FIGHTER 2T 590 F
TURTLE NINJA IV 399 F
STAR WARS 390 F

GENESIS
TINY TOONS 330F
DESERT STRIKE 320 F
AGASI 320 F
FLASHBACK 350 F

ALLIA LE CLUB

Avec votre carte bénéficiez :

** des promos club
** liste des previews
** les nouveautés
** le concours
** 1 cassette offerte pour 10 achetées
** échange par correspondance
** liste des occas

Bon de commande vpc

consoles et jeux	prix
frais de port (console 40 F)	30 F
contre remboursement 35 f total	

Nom.....Prénom.....
Adresse.....
.....
code postal.....Ville.....
Age.....Tel.....

Livraison par colissimo

Paiement : ☐ chèque bancaire ☐ carte bleue ☐ contre remb +

Nintendo

BATMAN, REVIENS, REVIENS PARMI LES TIENS !

Tout comme notre tendre Robin, Batman devait un bout de temps aux consoles. Après la bonne version Mega CD qui remontait un peu la pente à désocrelaboration de Batman Returns sur Megadrive, et après être passé sous le label Konami sur la Super Nintendo, Batman revient pour une version 8 bits, encore sur Nintendo. Cette version reprend approximativement celle de la 16 bits, les scènes vraiment spectaculaires en moins. Pour ne pas changer, voilà Batman au cœur d'une sombre et perverse machination ! Le principal ennemi de l'affaire : le Pingouin ! On s'en doutait, avec leur air coincé, leur démarche étrange et leur air timidement intelligent à la mode BHL, les pingouins étaient obligatoirement le pire ennemi de l'humanité. Par conséquent, Batman va parcourir les rues et les bâtiments de Gotham City en éclatant tous les sbires du Pingouin. Ajoutez à cela un petit tour en Batmobile, et vous obtiendrez un jeu au QI du pingouin.



BATMAN RETURNS



Avec la flopée de jeux Nintendo qui nous arrivent ce mois-ci, on aurait pu s'attendre à découvrir quelques merveilles, et le label de Konami sur ce Batman Returns renforçait l'idée. Eh bien, cette idée, on aurait mieux fait de la garder dans un placard poussiéreux au milieu de l'intégrale d'Hervé Bazin. Avec des graphismes qui ne volent pas très haut (à cause de la palette de couleurs exploitée de façon étrange), une animation qui a bien des problèmes au niveau de la gestion des sprites, et un intérêt lui aussi tout juste moyen, Batman Returns ne remporte pas la médaille de l'année. On s'amuse à jouer une heure, ensuite on se lasse de cette succession d'ennemis. Le jeu n'innove dans aucun domaine, et même la course en Batmobile est presque ridicule. Un beat them up qui n'est rien d'autre qu'un beat themup.

T.S.R.

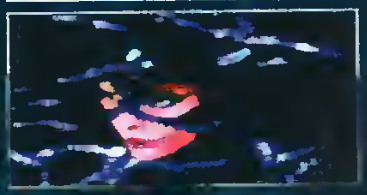


Contre ce boss, rien de tel que le Batarang ! Efficace et rapide !



BATMAN RETURNS

EDITEUR • KONAMI
GENRE • BEAT THEM UP
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS



- De la baston à 128,6 %

- Des sprites qui clignotent.
- Aussi linéaire qu'une ligne droite.
- Un intérêt moyen.

GRAPHISMES 11
Des problèmes au niveau des couleurs.

ANIMATION 11
Les sprites ont tendance à disparaître (clignotement, superposition).

MANIABILITÉ 14
On ne se tourne pas toujours dans le sens voulu, ce qui est gênant pour se battre.

SON/BRUITAGE 16
Seul véritable bon point du jeu : ses musiques.

GLOBAL 60%

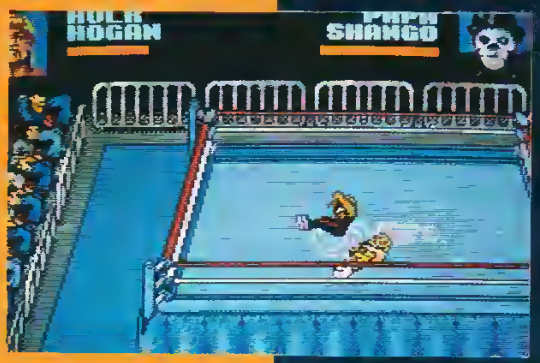
Game Gear

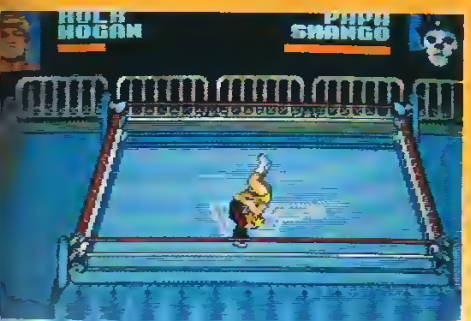
LA CAGE AUX FOLLES !

Ca vous dirait de pratiquer le catch comme à la belle époque ? Imiter les hulk Hogan, Randy savage ou encore Ted Dibiase? Allez, on y va ! Vous choisirez, au départ, de combattre contre l'ordinateur en match singulier, ou bien de combiner avec lui pour

STEEL CAGE CHALLENGE

vous faufiler dans des équipes de deux. Devant vous également, la possibilité de disputer des tournois, seul, ou en équipe. Le must étant de se battre dans la fameuse cage de fer, aux barreaux immenses. D'où le nom du jeu. C'est spectaculaire, sans plus... De multiples prises vous attendent : clé de bras, saut sur l'adversaire au sol, course et coup du lapin, coup de coude, coup de la corde à linge... Un jeu de catch sur game gear est toujours le bienvenu, mais le seul vrai reproche à propos de cette cartouche, est la taille des sprites. A mon goût, beaucoup trop petite, voire lilliputienne. Cela n'empêche tout de même pas d'exécuter les multiples coups avec facilité. Cela dit, dommage qu'on ne puisse pas s'adonner à ce doux sport à deux personnes, via le câble... Enfin, ne nous plaignons pas trop, c'est toujours plaisant de se défouler avec les stars du catch sur une console ! TRAZOM





STEEL CAGE

EDITEUR	ACCLAIM
GENRE	SPORT
TAILLE CARTOUCHE	2 MB
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE NIVEAUX	8
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	INFINIS

GRAPHISME	14
ANIMATION	15
SON/BRUITAGE	12
MANIABILITE	16

GLOBAL 71

Game Gear

JURASSIK PREDATOR !

La situation dans la ville de Los Angeles devient de plus en plus critique. Il est vrai que nous sommes en 1997, mais tout de même ! Juges plutôt : des dizaines de meurtres en moins de trois jours, par empoisonnement ou par overdoses provoquées, sans parler du reste qui est plus atroce encore. Tout cela semble vraiment trop louche. Les bandes rivales jamaïcaines et colombiennes ne peuvent à elles seules avoir provoqué tout ce remue-ménage. Pour le savoir, le meilleur limier de la police sera dépêché sur



PREDATOR 2

place. Le Lieutenant Harrigan est l'homme de caractère qu'il faut. Peut-être avons-nous à faire à un monstre ! Non, je n'ose y penser, ce serait trop atroce. Il faudra tout d'abord songer à délivrer tous les otages, ce sera une bonne chose de faite ! Ensuite, pas de pitié, on emploiera les gros moyens pour arriver à démasquer ce fou qui tue ! Et alors... on a bien le droit de s'amuser un peu, non ? Ce jeu m'a fait d'emblée penser à Alien Syndrome également sorti sur Game Gear, et qui demeure encore, à l'heure actuelle, l'un des tops dans sa catégorie. Catégorie dans laquelle il faudra désormais ajouter ce bon jeu, qui se démarque par son grand intérêt. Ce n'est pas l'envie qui manque, loin s'en faut, d'aller toujours plus loin ! L'arsenal du héros s'y prête d'ailleurs fortement, avec toujours 5 armes au minimum dans votre escarcelle. Faire des carnages, ça défoule toujours autant, mais d'une façon plus réfléchie qu'il n'y paraît. Une petite dose de réflexion a en effet été mêlée dans la cartouche, juste pour contenter tout le monde. En tout cas, une bonne surprise ! TRAZOM



PREDATOR 2

EDITEUR	ACCLAIM
GENRE	ACTION
TAILLE CARTOUCHE	2 MB
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE NIVEAUX	6
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	PASSWORDS

GRAPHISME	15
ANIMATION	15
SON/BRUITAGE	14
MANIABILITE	17

GLOBAL 85

CARTOUCHE FRANÇAISE

Megadrive

UN JEU CLASSÉ X !

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

EDITEUR • SEGA
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
CONTINUES • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 3
NOMBRE DE NIVEAUX • 6



Idéfix a disparu, et rien que pour ça, Astérix et Obélix vont reconquérir la Gaule et chasser l'envahisseur romain. Je vous rappelle, pour ceux qui ne le savent pas, que l'empire romain avait à l'époque assez conséquent. Tiens, vous direz ça mieux que moi (parce qu'il est latin, c'est normal, c'est l'ami des cochons en vieux français). Mais ce que je peux vous affirmer, c'est que l'espace du jeu s'étend de l'Armorique à Rome, en s'étalant jusqu'au pays des Gothe. Chacun des six mondes à visiter est divisé en 6 à 8 niveaux progressifs à chaque fois, des décors différents et des ennemis nouveaux. Le but, après avoir choisi entre Astérix et Obélix, est de progresser et massacrer du romain. Quelques bonus vous permettront de fabriquer des plates-formes mobiles, de lancer des bombes ou de vous transformer en personnage invincible. En avant pour le plus gigantesque des jeux de plates-formes et de combats sous l'empire romain.

Axel



ASTERIX AND THE GREAT



Vous êtes bloqués, car la marche est trop haute. Buvez la potion et vous gagnerez trois bombes.

Des passages où il faut réfléchir (dur, dur !).



Retournez sur vos pas en remontant la pente jusqu'à quelques pas de la boule emprisonnée.



Lancez une bombe qui fera péter la fine cloison. Attention à la grosse boule qui va dévaler la pente. Sautez par dessus et suivez-la !

- Des graphismes colorés et très variés.
- Un jeu de plates-formes hyper vaste.

Des passages originaux.

- Un système de coup de poing peu maniable.
- Hou, c'est que le jeu est vraiment bien..., très bien même, y a rien à redire !

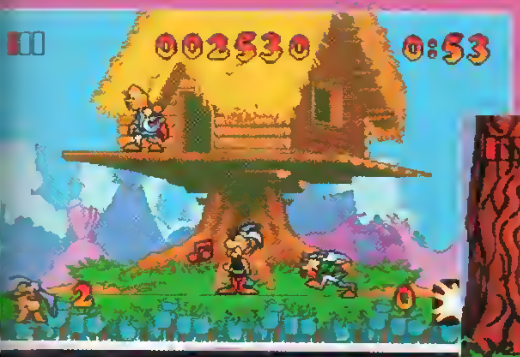
GRAPHISMES 18
La variété des niveaux, ainsi que leur qualité graphique excellente, font de ce jeu l'un des plus beaux jeux d'action de la machine.

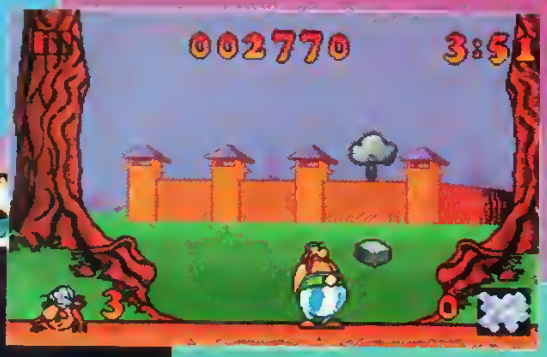
ANIMATION 17
Une fluidité extraordinaire qui ne nous étonne même plus sur Megadrive (comparé à la SFC). Différentiels à gogo !

MANIABILITÉ 15
Le héros répond bien et avec précision (notamment pour les sauts), mais la maniabilité des coups de poing est très mauvaise.

SON/BRUITAGE 16
Des bruitages digitalisés de poings dans la figure assez réalistes. Les thèmes sont rigolos et d'excellente qualité.

GLOBAL 88%







DES BOSS DE FIN DE NIVEAU ORIGINAUX

A la fin de chacun des six mondes, vous trouverez un boss original à vaincre. En voici quelques exemples, comme l'attaque du barde (monde 1) ou du crocro (monde 5). Les plus rigolos sont : le camp retranché qui vous bombarde de rochers catapultés que vous devez lui renvoyer d'un coup de poing (monde 2), ou encore le tronc d'arbre sur la rivière (monde 3).



Quel pied de posséder une Megadrive en ce moment : le Mega CD 2 (Sonic CD, et bientôt Sylpheed), les jeux Konami, Aladdin, etc... Les actions montent et ce n'est pas Astérix qui va contredire la tendance. On tient là un jeu alliant baston et plates-formes pas piqué des hannetons ! Les couleurs sont vives, les décors variés et superbes, les bruitages réalistes et tutti quanti. Le jeu est tellement vaste, qu'on se demande même s'il ne s'agit pas d'un jeu d'aventure. Ce sont surtout le nombre de décors différents et les nombreuses situations qui m'ont séduit. Seul point noir : je trouve qu'on doit trop se rapprocher des ennemis pour les frapper, la maniabilité n'est pas excellente sur ce point (nous avons, il faut dire, testé une version Eprom et non cartouche). Pour le reste, tout baigne, j'achète !

OLIVIER



Outre les salles et les temples aux allures typiques de l'époque (des colonnes partout), vous trouverez un niveau se déroulant dans les cuisines et un autre dans les égouts. Dans le niveau des égouts, Obélix doit sauter sur des espèces de monstres reptiliens, tout en évitant les poissons rouges et les coulées de liquide pollué. Dans la cuisine, ce sont les gâteaux lancés par les cuistots qu'il faut éviter.







ASTERIX AND THE GREAT RESCUE



FACE À FACE

ASTERIX CONTRE ALADDIN

Oui, d'accord, je sais qu'Astérix n'a aucune chance face au géant qu'est Aladdin, mais je trouve ces deux jeux similaires pour plusieurs raisons. Ils sortent tout d'abord au même moment et sont basés sur des personnages dessinés. De plus, ils font partie de la vague actuelle des excellents jeux Megadrive, une vague qui va déferler jusqu'à noël, reléguant la Super Nintendo derrière, ce qui n'était pas le cas l'année dernière. Astérix est excellent, Aladdin est inévitable, aussi vous ferez bien de vous acheter les deux, cela m'évitera de prendre vraiment position ! Le plaisir de jouer et d'admirer des graphismes somptueux se fait ressentir dans les deux cas, avec évidemment plus de qualité pour Aladdin. En fait, c'est simple : vous prenez tous les points forts d'Astérix et vous multipliez par deux pour avoir ceux d'Aladdin.





Sur Master System, le premier valet était un véritable chef-d'œuvre. Sur Super Nintendo, les aventures du Gaulois étaient d'un intérêt moyen, mais bénéficiaient d'une très bonne réalisation technique. Alors, qu'en est-il sur Megadrive ? Eh bien, finalement, on peut être satisfait, sans toutefois sauter au plafond. Les sprites des personnages principaux sont un peu plus gros que ceux de la version S.N., les musiques enchanteront petits et grands (et surtout Olivier !), et la durée de vie est plus que longue. Voire très longue ! D'ailleurs, la difficulté est un peu trop prononcée à mon goût. Mais si ce n'était que ça, à la limite, on ne se plaindrait pas trop ; le hic, c'est que dans 90 % des cas, quand on donne un coup, on se fait toucher. Au départ, on se dit que tout va s'arranger, que ce n'est qu'une question de synchronisme, pour découvrir que finalement c'est un mal chronique. Vraiment dommage pour un soft qui possède d'énormes qualités, et qui devrait, quand même, plaire aux "releveurs" de défis en tous genre !

TRAZOM





LES CHEVAUX D'AUVERGNE

Ces deux chevaux n'hésitent que vous passiez à proximité de leurs pattes arrières, pour vous envoyer valdinguer deux écrans avant.



JUSTE UN PEU ENROBE !



Nintendo

EST-CE UN AVION? EST-CE UNE FUSÉE? NON, C'EST BARTMAN!

The Simpsons BARTMAN Meets Radioactive Man

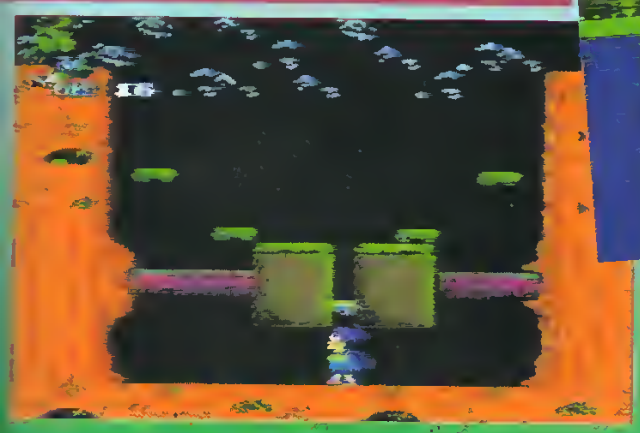
Après le médiocre Bart versus The World, le gamin le plus terrible de la bande des Simpsons revient ! Avec le nom de Bart, on peut aussitôt coller celui de galère. Les ennuis collent à la peau de Bart comme le miel colle aux ailes d'une vieille mouche ! On croirait lire du Baudelaire. Bref, alors que Bart était tranquille dans sa cabane en train de lire sa BD favorite, "Radioactive Man", pan! voici qu'apparaît l'acolyte du héros de BD Fallout Boy. Accrochez-vous, le délire commence !

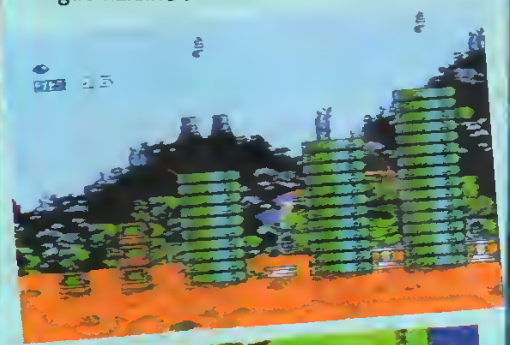
Fallout Boy explique à Bart que Radioactive Man est retenu prisonnier par Brain-o Le Magnifique et ses acolytes la Sorcière du Marais, le Doc Crab, et l'homme de lave ! Conclusion, Bart enfile son collant bleu, met sa cape de la même couleur bleu ciel et part sauver son héros ! On sent encore le rêve à la Bart's Nightmare, mais qu'importe, voici Bartman, le seul, le vrai, l'unique, dans un jeu de plates-formes de longue haleine !



Chaque fois que Bart nous arrive sur console (en dehors de Bart's Nightmare), c'est pour nous donner un jeu laid et très difficile. C'était le cas de Bart versus The world mais aussi de Bart versus Space Mutants. On se retrouve devant un jeu possédant de nombreux sous-niveaux qu'il est très difficile de franchir sans peine. Ajoutez à cela une maniabilité mauvaise et des tests de collision à vous faire hurler un "mais j'chuis pas mort, y ma pas touché!" toutes les deux minutes, et vous obtiendrez un soft réservé aux fans des Simpsons, et parmi ceux-là, ceux qui ne se laissent pas rebuter par la difficulté. Il n'en demeure pas moins que Bart Meets Radioactive Man est un jeu de plates-formes varié, parfois amusant, avec lequel on est certain de passer de très longs, mais alors très longs moments.

T.S.R.



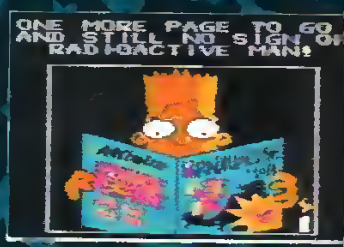




Un passage délicat qui a le bon goût de se répéter, les deux rochers qui s'entrechoquent et laissent le pauvre Bart à l'état de crêpe bleuâtre. L'un des nombreux aspects de ce jeu plates-formes bien difficile.

BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN

EDITEUR • ACCLAIM
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 4
CONTINUES • 2



- Un niveau de difficulté très haut placé.
- Avec les Simpsons, l'humour est toujours au rendez-vous

- Des graphismes médiocres.
- Des tests de collision mauvais, dans le genre très pas bon.

GRAPHISMES 07
Dégagez ! Y'a rien à voir ! Les jeux dédiés aux Simpsons sont toujours aussi beaux!

ANIMATION 10
Des tests de collision très approximatifs, et le scrolling n'est franchement pas une merveille!

MANIABILITÉ 12
Ce n'est pas le must, surtout lorsque l'on veut passer au endroits délicats ou tuer un ennemi.

SON/BRUITAGE 11
Des sons très moyens, et les musiques qui se font oublier.

GLOBAL 56%

Master System



Voici les 8 grands Prix que vous aurez l'immense privilège de disputer, avec pour obligation de terminer sans cesse dans les premiers, pour passer à la course suivante.

JE PROSTESTE !

Ah ! Formule 1, ton univers est impitoyable ! Surtout depuis qu'un nabot est revenu arpenter les paddocks des grands prix. Enfin... Parlons plutôt de choses saines, comme par exemple ce jeu. Vous commencez avec un choix crucial : Arcade ou Grand Prix (simulation, quoi !). Dans le premier cas, vous pourrez aller à toute vitesse dans les courbes, ce qui sera impossible en mode n°2, sous peine de tête-à-queue. Vous configurez ensuite votre voiture comme il se doit, suivant les conditions de la piste et de la météo. Comme il y a huit courses, vous devez, pour la première, finir... huitième. Evidemment, il faudra gagner l'ultime épreuve, pour ne pas vous retrouver éliminé. Lorsque vous aurez fini le jeu dans les deux modes, il vous restera le gros morceau, les parties à deux joueurs, avec un écran qui splitte ! Au fait, si vous voyez le nabot, dites-lui ce que vous savez de ma part !

FORMULA ONE

On ne peut pas faire la fine bouche au sujet de ce jeu, tout simplement parce que vous pouvez toujours chercher un jeu de F1 sur ce support, qui tienne vraiment la route. Et qui ait surtout des animations de ce calibre. Et aussi qui permette à deux joueurs de s'escrimer en même temps. Vous le voyez, il n' a pas vraiment d'opposant. Même Monaco GP 2 ne m'a pas autant amusé. Comme quoi, la Master peut encore faire de belles choses. Et si vous en possédez une, ne perdez pas l'occasion (elles se font de plus en plus rares) de donner à manger à votre animal. A ce propos, Desert Strike arrivera bientôt. C'est pas triste non plus. Formula One reste donc un bon jeu sur MS.

TRAZOM



Le réalisme est tellement poussé, que les programmeurs n'ont pas oublié qu'il y avait une tourbe sur la ligne de départ de Silverstone !



Choix des pneus, des amortisseurs, du moteur, de la boîte de vitesses (manuelle ou non), tout est possible !



FORMULA ONE

EDITEUR : DOMARK
GENRE : COURSE AUTO
TAILLE CARTOUCHE : 2 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANEMENT)
NOMBRE DE NIVEAUX : 8 COURSES
CONTINUE : NON

- Une animation époustouflante !
- L'option 2 joueurs.
- Plusieurs configurations possibles.

- La durée de vie à 1 joueur.

GRAPHISMES — 14
Des sprites assez bien dessinés, et des circuits fidèles à la réalité. Et les vrais noms des pilotes en plus !

ANIMATION — 18
Le point fort du jeu : ça défile à toute allure, et l'impression de vitesse est bien rendue.

MANIABILITE — 16
Aucun problème de direction de la voiture, tout se passe de manière optimale.

SON/BRUITAGE — 11
Les bruits des pneus qui crissent sont assez insupportables, et les musiques sont très rares.

GLOBAL 82%

Game Boy

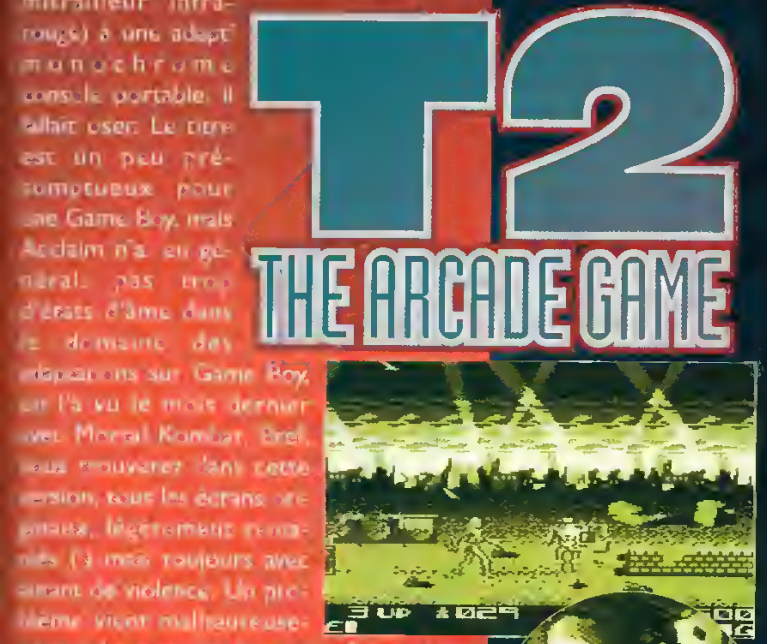
I'LL PASSE MON BACK!

Eh les mecs, un jeu d'arcade sur Game Boy, le titre le dit bien : "The Arcade Game", vous vous rendez compte ? Acclaim se la joue un peu forte sur ce coup car passer d'un jeu d'arcade couleur de la trempe de T2 (avec fusil mitrailleur infrarouge) à une adaptation monochrome console portable, il fallait oser. Le titre est un peu présomptueux pour une Game Boy, mais Acclaim n'a en général pas trop d'états d'âme dans le domaine des adaptations sur Game Boy, on l'a vu le mois dernier avec Mortal Kombat. Bref, vous retrouverez dans cette version, tous les écrans originaux, légèrement remaniés (!) mais toujours avec autant de violence. Un problème vient malheureusement calmer mes ardeurs : je n'ai pas trouvé de pistolet en plastique dans la boîte du jeu, snif ! Et le système du jeu en prend un coup, car il n'est vraiment pas évident de bien viser avec les curseurs. Le jeu étant basé exclusivement sur le tir. C'est bien dommage, car les graphismes sont sympas et collent au film. Il en va de même pour les animations. Pour une première dans le genre (or à la Operation Wolf), le jeu se défend bien, mais sa maniabilité pêche dans la difficulté et le manque de variété. Les développeurs ne sont pas à blâmer. Adapter un jeu de tir avec pistolet infrarouge sur une portable était un risque à courir. Résultats des courses : on se fait vite vos...

OLIVIER

T2 THE ARCADE GAME

EDITEUR • LJN/ACCLAIM
GENRE • ARCADE
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
CONTINUE S• INFINIS







17 GRAPHISME
16 ANIMATION
12 SON/BRUITAGE
13 MANIABILITE

GLOBAL 69

POUSSEZ-VOUS, ON ARRIVE !!
VEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOU

A GAME WORLD
267 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél: 43 70 35 11 Fax: 43 70 32 6
METRO-RER: NATION

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19

SFC SNES NEUF

ALIEN 3		395
AMAZING TENNIS		495
ANOTHER WORLD		345
AXELAY		350
BACK TO THE FUTURE 2		395
BATTLE MOBILE		545
CASTLEVANIA 4		300
DEAD DANCE		420
DESERT STRIKE		395
DINO WAR DINOSAURS		350
RETURN DOUBLE DRAGON		300
DRAGON BALL Z 2		585
FINAL FIGHT 2		320
JAKI CRUSH		350
JOE & MAC 2		350
JURASSIC PARK	NEW	545
MARIO ALL STARS*	NEW	645
MORTAL KOMBAT	NEW	535
PILOT WING		335
POWER ATHLETE		345
PRINCE OF PERSIA		345
SF II TURBO*		590
SONIC WINGS	NEW	585
SUPER AIR DIVER		545
SUPER BOMBERMAN		430
SUPER STAR WARS		485
SUPER SWIV		395
SUPER VOLLEY BALL 2		425
TINY TOON		435
WORLD HEROES	NEW	645
WWF ROYAL RUMBLE		585
YOSHIE COOKIE		445

SFC SNES OCCASION

ANOTHER WORLD	27
DEAD DANCE	32
PRINCE OF PERSIA	28
SUPER R TYPE	25
GHOSTS & GOULTS	25
RDCKETEERS	19

ACCESSOIRES

SUPER FAMICOM	149
SUPER NES + STARFOX	129
ADAPTATEUR X TERMINATOR	29
JOYSTICK INFRAROUGE	39
QUADRUPLEUR 4 JOUEURS	28
ADAPTATEUR SFC, SNES/SNIN	9
SUPER JOYCARD	9
ASCII JOYSTICK	19
CABLE PÉRITEL	19
RALLONGE JOYSTICK	3

NEO GEO

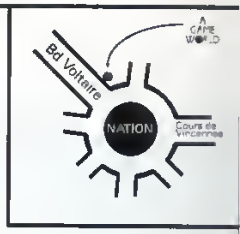
ART OF FIGHTING	139
BASEBALL STAR	72
BURNING FIGHT	95
GHOST PILOT	75
TOP PLAYER GOLF	79
TRASH RALLY	93

ARRIVAGE PERMANENT

SFC=Super Famicom (japonais); SNES=Super NES (américain)
* Jeux seulement pour SNES ou SFC.

ÉCHANGEZ VOS JEUX:
SNIN 50F, NEO GEO 100F

- Avec votre carte de fidélité (gratuite) gagnez:
-10% -20% -30%
de réduction



- pour chaque achat d'une cartouche, jouez et gagnez une cartouche INSTANTANÉMENT!

Nom: .....
Prénom: .....
.....
.....
CP: .....
Ville: .....
Tél: .....

BON DE COMMANDE

Qté	Titre	Prix
	Frais de port	30F
	Total à payer	

IMPORTANT Certains titres nécéssitent un adaptateur pour jouer sur Super Nintendo

Megadrive

NON, MAIS JE REVE !



Toute cette belle histoire commence dans les rues de Springfield, revues et corrigées pour le cauchemard. Des télés s'y baladent, des saxes aussi, ou encore des fées qui vous transformeront en grenouille, ce qui aura au moins le mérite d'arranger le physique de Bart. Dans cette rue, trouvez les feuilles de votre dissert, sautez dessus, et découvrez les portes des sous-niveaux !



Bartzilla, le sauvage ! Cassez tout sur votre passage pour enfin atteindre Homer déguisé en King Kong pour l'occasion. C'est du n'importe quoi, et c'est ça l'atout du jeu.



THE SIMPS
BART'S NIGHT



Indian Bart, docteur Bart, dans un temple bien étrange d'où il ne sera pas facile de ressortir indemne. L'important c'est pas de gagner, mais bel et bien de jouer, de sauter de bloc en bloc et d'éviter les pièges et les diables qui viennent vous harceler. Du vrai Spielberg !

Il est de retour ! On reprend le même et on recommence. Au milieu d'un nuage radioactif de la centrale atomique voisine, on trouve la petite ville de Springfield. Là, les habitants ont le teint frais, l'air réjoui, et l'esprit atrophié (mais il n'y a pas que là !). C'est aussi dans cette ville que vivent, dans l'allégresse la plus absolue, les Simpsons. Bart Simpsons, le fils aîné de cette traditionnelle famille américaine a, comme qui dirait, des ennuis. Par ennuis, il faut comprendre soit cours de maths, soit Santa Barbara, soit dissert de français (ou d'américain, en l'occurrence !). Bart doit donc tartiner un petit roman en un minimum de temps, puisqu'il doit rendre son chef-d'oeuvre le lendemain matin. Mais, comble de l'ironie du sort malheureux qui blesse et qui tue, Bart s'endort à sa table de travail, comme n'importe quelle personne sensée. Le voilà alors parti dans une série de cauchemards complètement loufouques, pour ne pas dire autre chose, où il devra récupérer les pages de sa dissert (ce n'est pas un score que vous aurez en fin de partie, mais une note !). Le voilà tour à tour transformé en Bartzilla, en Bartman, en Indiana Bart, en plongeur ou encore en pourfendeur d'Itchy et Scratchy. Amis Schizophrènes, bienvenus à bord

THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE

EDITEUR • FLYING EDGE
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE • MOYEN
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE
JAMAIS





LA PETITE MAISON DANS LA GALERE !



Une fois le chat et la souris retournés aux paradis respectifs des chats et des souris, vous pourrez alors entrer en possession d'une page de la dissert ! Sacré voyage dans la maison, avec des armes diverses. Il ne manque que le grille-pain.

ONS
MARE



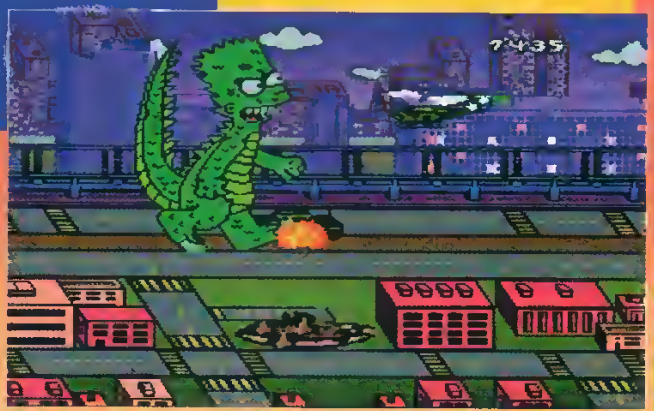
Hahaha, les Simpsons, hahaha ! Elle est bien bonne celle-là, les Simpsons se mettent à la Megadrive, hahaha ! Et qu'en est-il de cette version de Bart's Nightmare sur Megadrive, hahaha ? Eh bien, cette version est aussi bonne que (hahaha) l'autre, puisqu'elle existe déjà sur Super Nes... en fait, on s'en fout un peu puisque hahaha, et puis à part une maniabilité un peu pourrie, rien ne pourra altérer ce jeu très drôle, qui vous met dans pas mal de scènes du genre hahaha et autres. Et puis les graphismes sont vraiment honnêtes pour de la MD. Bon, l'animation n'est pas si mauvaise que ça, mais on est loin d'un hahaha comme Alladin (ou Aladdin, je sais jamais où est la répétition de consonnes). Enfin, faut pas non plus rêver, quoi, c'est pas un hit... s'il vous reste de la monnaie après vous être payé Shining Force, pourquoi pas..., mais au prix où sont les jeux, hahaha !

Greg



Ce sont des retrouvailles ! Après la version Super Nintendo (Joypad 16), celle de la Megadrive. Incroyable, mais cependant vrai, les deux versions sont quasi-identiques. Seule véritable et notable différence, la maniabilité de la version Megadrive n'est vraiment pas au top niveau. On galère parfois pour faire ce que l'on veut. Le soft est toujours aussi amusant, varié et original (dans la forme, tout du moins). Si vous aimez les Simpsons, si vous savez rire, Bart's Nightmare devrait vous faire passer d'agréables moments. Ce n'est pas le jeu du siècle, mais c'est le jeu le plus délirant de la Megadrive.

TSR



Une fois encore, un grand classique tourné en dérision par les Simpsons. Bartman, que l'on retrouve autre part dans ce numéro aux prises avec toute une masse d'ennemis dans le ciel. Plusieurs boss se succèderont, mais ne se ressembleront pas, de quoi vous donner l'occasion de finir en squelette volant, plus d'une fois.

- 25 kg d'originalité.
- Une pointe d'humour.
- Une bonne dose de qualité technique.

- On fait le tour du jeu un peu vite.
- La maniabilité est inférieure à celle de la version Super Nintendo.

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 15
De la qualité sur tous les niveaux, et des graphismes très BD.

ANIMATION 15
Légèrement inférieure à la version Super Nintendo. Quelques "bugs".

MANIABILITÉ 11
C'est là que le bât blesse, certains niveaux sont très délicats à manier.

SON/BRUITAGE 14
La Megadrive assure sur ce coup, on se croirait sur la Super Nintendo.

GLOBAL 79%

Super Famicom



Dans ce niveau, vous pouvez détruire les bonus immobiles tout autour de la Ville de Paris ! Il paraît qu'on peut faire la même chose avec les voitures.

SONIC S'ENVOIE EN L'AIR !

SONIC WINGS

A [illegible] (même si, avouons-le, personne n'a envie de les revoir), celui qui aura fait ces choix qui pourraient à en [illegible] vous êtes une nouvelle fois victime de ces sanguinaires prédateurs. Mais cette fois, les terriens semblent avoir retenu la leçon. Ils n'ont pas remis TSR ou Olivier à la tête de l'escadrille, mais plutôt une tête brûlée qui réfléchit ! Je sais, c'est bizarre, mais ça existe, je vous l'assure. Je ne vous dévoilerai pas son nom, parce que c'est trop secret, et aussi parce que ça ne vous regarde pas ! En plus, vous êtes flanqué d'une espèce de fou-furieux (encore plus que vous), qui risque bien d'avoir envie de vous montrer ce qu'il sait faire. Allez, trêve de palabres, remplissez la mission qui vous a été confiée, et... débarrassez le plancher !



On ne peut pas dire que ce shoot soit la révélation de l'année. Car même si l'animation et autre jouabilité sont d'un excellent niveau, le bât blesse en ce qui concerne sa durée de vie. Les niveaux sont vraiment trop courts et, comme si ça ne suffisait pas, ils sont en très petit nombre. Je crois qu'il n'y a pas besoin de réellement se casser pendant de longues minutes, pour comprendre que l'achat d'une cartouche trop facile à terminer, n'est pas une affaire en or ! Loin de là, même. Et ce, malgré la farouche solidité de quelques Boss. A deux, vous aurez tôt fait de passer à la suite ! Honnêtement, ce shoot-là est à des années-lumière d'Axelay, la référence en la matière. Malgré son scrolling vertical, - celui que je préfère dans ce genre de jeux (vous constaterez que je suis impartial) -, ça reste donc un bon, mais sans plus.

TRAZOM

A deux, vous possédez des bombes en quantité limitée, mais vos canons simples font déjà de beaux cartons !





Oh bon, voilà un Boss assez énorme ! Vous croyez vraiment que vous allez réussir à le détruire ? "Bon oui, pourquoi ?".

Et un porte-avions, un ! Vous les avions avant qu'ils ne décollent. De toute façon, comme tout, sans faire de détails !



SONIC WINGS

EDITEUR · VIDEO SYSTEM
GENRE · SHOOT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE · FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE NIVEAUX · 8
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES
1 A 0

- Un ensemble technique très homogène.
- A deux, c'est très bon.
- Un shoot, ça faisait longtemps !

- Beaucoup trop facile
- Des niveaux trop courts

CARTOUCHE JAPONAISE

GRAPHISMES 15
Des Boss extrêmement bien travaillés, des niveaux variés et colorés, c'est du bon travail, mais sans plus.

ANIMATION 17
Seul ou à deux, elle ne ralentira en aucune façon. Elle demeure absolument parfaite en toute circonstance.

MANIABILITÉ 17
Quel que soit l'un des quatre engins utilisés, vous n'aurez aucun problème pour faire valoir votre force !

SON/BRUITAGE 15
Rien de vraiment fabuleux ou d'unique. Si ce n'est quelques sons et musiques sympathiques.

GLOBAL 78%



Master the GAME ®

DIRECT U.S.A.

Official and sole Agent of Master the Game USA

Le Number One des Services

"Ne cherchez plus les Titres Introuvables..."

APPELEZ

Tout de suite l'Equipe

Master the GAME

78.94.32.18

+ 1600 Titres

Toutes Consoles

Catalogue Général 20 F

SUPER NES

ADAPTATEUR AD 29	99
ALIENS 3	449
BATMAN RETURNS	459
BUBSY	469
B O B	445
COOL SPOT	TEL
CYBERNATOR	449
CANTONA FOOTBALL	TEL
DESERT STRIKE	399
FATAL FURY	489
F1 POLE POSITION	TEL
FINAL FANTASY 2	479
FINAL FIGHT 2	489
FIRST SAMOURAI	449
FLASHBACK	TEL
HYPER VOLLEY BALL 2	TEL
JURASSIC PARK	TEL
LOST VIKING	445
MAGIC JOHNSON SLAM	TEL
MARIO COLLECTION	TEL
MIGHT & MAGIC 2	489
MORTAL COMBAT	549
MYSTIC QUEST	399
POCKY & ROCKY	469
SHADOW RUN	489
SIM CITY	449
SIM EARTH	499
SONIC BLASTMAN	449
STAR FOX	475
STREET FIGHTER 2 turbo	569
SUPER SLAP SHOT	459
SUPER STAR WARS	449
SUPER BOMBERMAN	TEL
T2 JUDGEMENT DAY	449
TECHMO NBA BASKET	489
TINY TOONS ADV	459
UTOPIA	469
VEGAS STAKES	419
WWF II ROYAL RUMBLE	549

MEGADRIVE/GENESIS

ALIEN 3	399
A W S SOCCER	TEL
AMAZING TENNIS	445
BATTLE TOADS	379
BUBSY	379
B O B	399
CHASE HQ II	399
COOL SPOT	379
DAVIS CUP TENNIS	445
ECCO THE DOLPHIN	379
F 15 STRIKE EAGLE	TEL
FATAL FURY	379
FLASHBACK	379
GENERAL CHAOS	TEL
GLOBAL GLADIATOR	379
HAUNTING	TEL
HARDBALL 3	TEL
JUNGLE STRIKE	379
JURASSIC PARK	379
LEMMING	379
MICRO MACHINES	379
MIG 29	TEL
MORTAL KOMBAT	479
NHLPA HOCKEY 94	TEL
ROCKEY KNIGHT ADV	TEL
ROLLING THUNDER 3	459
SHINNING FORCE	389
SHINOBI 3	459
SPLATTER HOUSE 3	445
STREET FIGHTER 2	TEL
STRIDER II	445
SUMMER CHALLENGE	359
TURTLES NINJA	379
WINBLEDON 2	TEL
X MEN	379

Extrait du Catalogue

AUTRES TITRES

CONSULTEZ NOUS !

SEGA CD

COOL SPOT	419
DRACULA	439
FINAL FIGHT	419
HOOK	419
NIGHT TRAP	TEL
TERMINATOR	TEL
NEWS	TEL

GAME BOY

ADAMS FAMILY	239
ALIEN 3	249
ALLEWAY	225
BASEBALL	225
BEST OF THE BEST	249
CHASE HQ	249
DOUBLE DRAGON 3	259
JIMMY CONNORS	219
MARIO LAND	195
MORTAL KOMBAT	239
SIDE POCKET	235
SUPER MARIO LAND 2	279
L'EMPIRE CONT ATTAK	279
F15 STRIKE EAGLE	TEL

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT	259
MICKEY MOUSE 2	265
OUT RUN EUROPA	289
STREET OF RAGE	259
STREET OF RAGE	TEL
WINBLEDON TENNIS	245
NEWS	TEL

NEO GEO

FATAL FURY II	TEL
WORLD HEROES 2	TEL
SAMOURAI SHODOWN	TEL
NOMBREUX TITRES DISPOS	TEL

PROMO CLUB du Mois

* Prix réservés aux Membres du Club

SUPER NES

MORTAL KOMBAT

Version française

499 F*

STREET FIGHTER 2 TURBO[1]

1) Version US 60 Hz fonctionnant avec Adaptateur 60 Hz

499 F*

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT

Version française

459 F*

CLUB Master the GAME

Demandez votre Master Carte et bénéficiez immédiatement des Prix Club

Cotisation annuelle **99 F**

Recevez votre **Carte de Membre**

- **1 T-Shirt Club**
- **1 Casquette Américaine**
- **Le Catalogue général**

Lisez Le Fanzine du Club

Choisissez les Best of sélectionnés.

Recevez un cadeau d'anniversaire

Economisez avec les Promos Club

Réservez les Nouveautés en priorité

Participez aux Championnats de Jeux Vidéo dans votre région.



Nom : Julien DUPOND

Numéro : 15657 Validité 09/94

BOUTIQUE MASTER THE GAME 67 COURS EMILE ZOLA 69100 VILLEURBANNE

Bon de Commande

A retourner à cette adresse

MASTER THE GAME

BP 2163

69603 VILLEURBANNE Cedex

Tel : 78.94.32.18 Fax : 72.43.95.38

Nom & Prénom

Adresse

C. Postal + Ville

Tél (impératif)

Date de Naissance

Console	DESIGNATION	PRIX
	Emballage + Port	30
	Certe CLUB Master the GAME (99F)	
	TOTAL	

☐ Chèque ☐ Carte Crédit ☐ Mandat

Carte de Crédit n°

|____|____|____|____|

Expiration |__|__| / |__|__|

Signature Obligatoire :

(des Parents pour les mineurs)

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
OFFRE VALABLE FRANCE METROPOLITAINE

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS

méga dossier DRAGON B

Eh oui, la rubrique Mega-dossier avait pris un an de vacances. Ah oui alors, quelles vacances, OoOo Oooh mais quelles vacances ahaha, m'en parlez pas, c'était OUp's au moins ! Et après tout ce temps (ohlala), elle revient plus belle que jamais (oOoOoOoh, ben au moins ouai'p) pour enfin vous donner toutes les réponses aux questions qui nous reviennent le plus souvent au téléphone ces temps-ci, concernant le jeu "Dragon Ball Z Super Butouden". Depuis plus de quatre mois, voici ce que cela a donné dans les bureaux :

Laurence : "Allo, oui, hein, quoi, dragonne boule zaide ? GreeEeeeEEeeeEEEeeEg!
Greg : Oui, allo ?
Lecteur en détresse : Heu, je sais pas les pouvoirs, je heu... et les boss je euh..."

Vous vous demandez donc comment on fait tel ou tel pouvoir, et comment parer ceci, et comment faire cela, etc... et, plus récemment, comment faire les supers prises des cinq autres personnages accessibles depuis peu avec la bidouille que nous allons rappeler dans ces pages. Eh bien, nous allons rapidement sauver le système nerveux de Laurence, non pas en débranchant son poste-standard, mais en vous renseignant sur ce jeu bien complet.

1re partie : Les bidouilles

Bidouille pour prendre tous les personnages et jouer en mode versus : très simple, puisqu' à la page où apparaissent les images en noir et blanc, il vous suffit de bouger votre croix dans toutes les directions en appuyant sur tous les boutons, à l'exception de Select et Start. Plus précisément, il faut appuyer simultanément sur Haut, X, Bas, B, Gauche, R, Haut, L, et là, vous allez entendre un petit bruit et une petite voix (Dekita !!), vous indiquant que le tips a fonctionné.
Bidouille pour se latter, des jours durant, avec vos amis en mode versus : à la page où le titre apparaît, attendez que les options disparaissent de l'écran et que Son Goku se batte contre Piccolo. A ce moment là, appuyez sur L, R, Select et Start simultanément, ce qui aura pour effet de faire un reset. Après cela, sélectionnez le mode 1p Vs 2p, et vous serez alors In-Vul-Né-Rable.

2e partie : Présentation des personnages

Je suppose que vous les connaissez tous, mais je me permets de vous donner leurs caractéristiques techniques et les manoeuvres les plus pratiques (mais aussi les moins courantes) durant le combat rapproché.
(F = force, c'est-à-dire le nombre de dommages que mettra une attaque simple ; R = rapidité, définit la vitesse de pointe et de déplacement de votre personnage ; C = constitution, donne la résistance de votre personnage aux coups adverses).

PS : Toutes les combinaisons ici données sont exécutées avec le joueur de gauche. Pour le joueur 2, inverser les directions droite et gauche. Re-PS : "punch" signifie bouton des coups de poings, "kick" bouton des coups de pieds, et "special" bouton des pouvoirs.

Son Goku

Personnage standard. F : 5, R : S, C : S.
Techniques d'attaque :
- Slash down kick : (encadré pour stef haut, droite, bas+kick)
- Meteo smash : (encadré pour stef gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite, haut-droite, haut+kick)
- Dash elbow (bas, bas-gauche, gauche+punch)

Attaques d'énergie :









Vegeta

Personnage standard. F : 6, R : S, C : 4.
Techniques d'attaque :
- Super dash (gauche, droite, gauche+punch)
- Arrow kick (bas-gauche, haut-droite+kick)
- Dash attack (bas-gauche, droite+kick)

Attaques d'énergie :





Docteur Gero (C 20)

Personnage rapide. F : 4, R : 7, C : 4
Techniques d'attaque :
- Bloody dance (bas, bas-droite, droite+punch)
- Death lancer(gauche, droite, gauche+punch)

Attaques d'énergie :



DBZ



Cyborg n 16 (C16)

Personnage fort. F : 7, R : 3, C : 5
Techniques d'attaque :
- Hurricane crusher (gauche, droite, gauche+kick)
- Dynamite crusher (bas, bas-droite, droite+kick)
- Cross gusrd bomber (gauche, droite+punch)
- Jump-knee lift (bas-gauche, haut-droite+kick)

Attaques d'énergie :





Piccolo

Personnage standard. F : 5, R : 6, C : 4
Techniques d'attaque :
- Mystic attack (droite, bas-droite, bas, gauche-bas, gauche+kick)
- Sonic kick (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite+kick)
- Slide kick (bas-gauche, bas-droite+kick)

Attaques d'énergie :



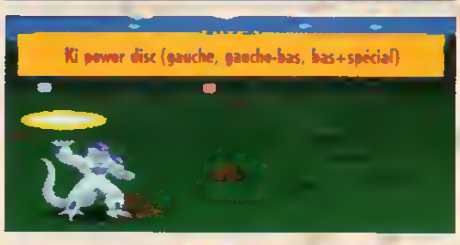


Freeza

Personnage standard. F : 5, R : 6, C : 4
Techniques d'attaque :
- Spiral tail attack (gauche, bas-gauche, bas, droite-bas, droite+kick)
- Dash attack (bas, bas-gauche, gauche+punch)
- Spiral head attack (bas-gauche, haut-droite+punch)

Attaques d'énergie :







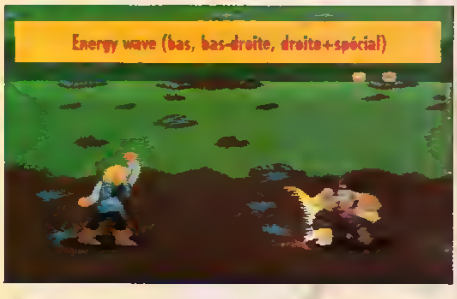
Cyborg n 18 (C18)

Personnage rapide. F : 3, R : 7, C : 5
Techniques d'attaque :
- Bloody dance (bas, bas-droite, droite+punch)
- Dash attack (bas, bas-gauche, gauche+punch)
- Super kick (bas-gauche, haut-droite+kick)
- Sliding attack (bas-gauche, bas-droite+kick)
- Hip attack (haut+kick)

(nd Greg : Hip en japonais signifie "les fesses" chez les jeunes filles).

Attaques d'énergie :





Cell

Personnage fort. F : 6, R : 3, C : 6
Techniques d'attaque:
- Buster kick (droite, bas-droite, bas, gauche-bas, gauche+punch)
- Swingtail shot (gauche-bas, haut-droite+kick)
- Energy drain (droite, droite-bas, bas, gauche-bas, gauche+spécial)

Attaques d'énergie :







3e partie : marche à suivre

Pour voir la fin de ce jeu, et non la petite image bidon qui donne envie de jeter la car-

méga dossier DRAGON B

touche par la fenêtre, voilà l'ordre dans lequel les personnages doivent être utilisés :
- 1er combat contre Piccolo : Goku.
- 2e combat contre Vegeta : Goku.
- 3e combat contre Freeza : Goku.
- 4e combat contre le n° 20 : Piccolo.
- 5e combat contre le n°18 : Vegeta.
- 6e combat contre Cell : Piccolo.
- 7e combat contre le n°16 : Piccolo.
- 8e combat contre Trunks : Piccolo.
- 9e combat contre Son Gohan : Vegeta.
- Dernier combat contre Perfect Cell : au choix, Goku ou Gohan.

4e partie : parer les attaques

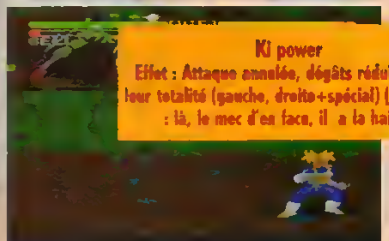
Vu le tas de coups de fils que nous avons reçus à la rédaction concernant ce problème, je me permets ("dites-donc, il s'en permet beaucoup le p'tit jeune, là !" - "oui et après ?") de vous rappeler les bases de la parade des attaques d'énergie.
Tout d'abord, les mouvements décrits ci-dessous doivent être faits instantanément après le changement d'attitude de votre combattant.



Parada normale
Effet : Dégâts réduits de moitié (gauche+spécial)

Esquive
Effet : Dégâts réduits au quart (haut, bas+spécial)





Ki power
Effet : Attaque annulée, dégâts réduits dans leur totalité (gauche, droite+spécial) (Nd Greg : là, le mec d'en face, il a la haine)



Contre total
Effets :
- Dégâts réduits dans leur totalité
- Dégâts réduits dans leur totalité pour le joueur, et entiers pour l'attaquant (renvoi de l'attaque)
- Dégâts entiers, attaque trop puissante pour être contrée. (gauche, gauche-bas, bas+spécial)



Barrier (n°18)
Effets : Dégâts réduits dans leur totalité (haut+spécial)



Super energy drain (n 20)
Effet : Dégâts absorbés, 20 % transformés en énergie vitale et en énergie. (haut+spécial)

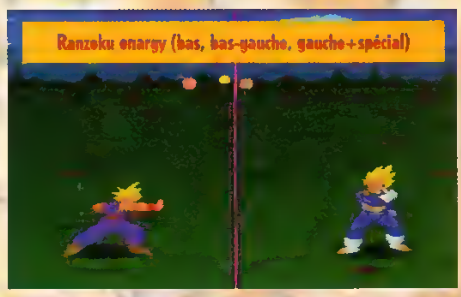
5e partie : maîtrisez les plus balaises et éclatez vos potes en mode tournoi.

Là encore, nous allons vous faire une présentation des personnages, mais uniquement des personnages accessibles avec la bidouille (ce n'était vraiment pas logique d'écrire 2 fois la même chose, bien que le testeur soit bègue).

Super Saya-Jin Son Gohan

Personnage supérieur F : 6, R : 6, C : 6
Techniques d'attaque :
- Meteo smash (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite, haut-droite, haut+kick)
- Super smash kick (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite+kick)
- Sliding kick (bas, bas-droite, droite+kick)
- Slash down kick (haut ,droite, bas+kick)
- Energy punch (droite, gauche, droite, gauche, droite+punch)
- Moonsault kick (bas-gauche, haut-droite+kick)

Attaques d'énergie :



Ranzoku energy (bas, bas-gauche, gauche+spécial)



Masenko (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite+spécial)



Kamehame ha (gaucha, gauche-bas, bas, bas-droite, droite+spécial)

Super Saya-Jin Son Goku

Personnage standard. F : 5, R : 5, C : 5
Techniques d'attaque :
- Lightning kick (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite+kick)

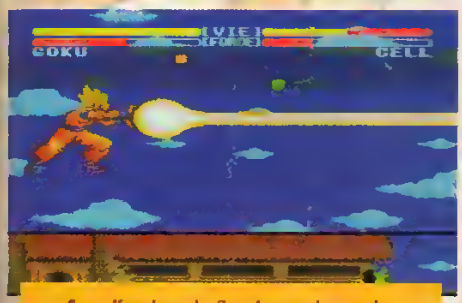
Attaques d'énergie :



Ranzoku energy (bas, bas-gauche, gauche+spécial)

DBZ


Energy ball (bas, bas-droite, droite+spécial)

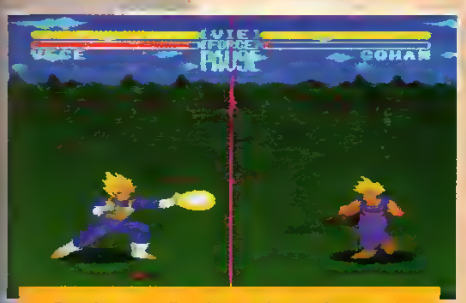

Super Kamehame ha (bas, bas-gauche, gauche, droite+spécial)

Super saya-jin Vegeta

Personnage standard. F : 6, R : 5, C : 4
Techniques d'attaque :
- New super punch (droite, gauche, droite, gauche, droite+punch)
- Dash kick (bas-droite, bas, bas-gauche+kick)

Attaques d'énergie :


Final flash (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite+spécial)


Renzoku energy (bas, bas-gauche, gauche+spécial)

N.B. : Son goku et Vegeta gardent les attaques qu'ils avaient avant leur transformation. On n'allait quand même pas vous les remettre !

Super saya-jin Trunks

Personnage supérieur. F : 7, R : 6, C : 5
Techniques d'attaques :
- Slash down kick (haut, droite, bas+kick)
- Lightning dash (bas, bas-gauche, gauche+punch)
- Rolling shot (bas-gauche, haut-droite+kick)
- Tornado shot (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite+kick)

Attaques d'énergie :


Renzoku energy (bas, bas-gauche, gauche+spécial)

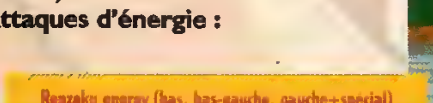

Burning attack (bas, bas-gauche, gauche, droite+special)


Finish buster (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite+spécial)

Biologic warrior Perfect Cell

Personnage supérieur. F : 8, R : 7, C : 8
Techniques d'attaque :
- Slash down kick (haut, droite, bas+kick)
- Buster kick (droite, droite-bas, bas, bas-gauche, gauche+kick)
- Perfect attack (bas-gauche, haut-droite+kick)

Attaques d'énergie :

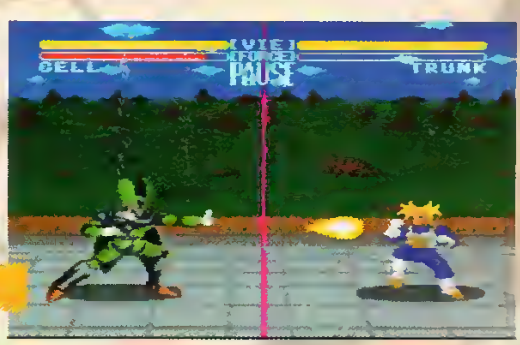

Renzoku energy (bas, bas-gauche, gauche+spécial)


Energy drive (bas, bas-gauche, gauche, droite+spécial)


Gravity boomer (gauche, gauche-bas, bas, bas-droite, droite+spécial)

Eh bien voilà, ce dossier est fini. Certes, tous les coups ne sont pas indiqués, mais dans ce cas, il s'agit des coups de bases qui ne nécessitent aucun enchaînement en particulier ; les autres coups sont ceux des personnages accessibles sans la bidouille et qui ne nécessitaient pas vraiment qu'on en parle ici. Quant à savoir si l'on peut encore jouer avec d'autres personnages cachés grâce à l'Action Replay, on ne sait jamais. On cherche, et on vous tient au courant !
Trois-quatre : "Cha-la, head cha-la!".

Dossier réalisé par Son Gregku, assisté de la superbe mise en pages de Perfect Cellinos, ainsi que l'aide fournie par Trunkstef au niveau du design des petits schémas ; ils furent soutenus moralement et moralement soutenus par le Docteur Gero'Prezo qui chantait (c'est un fanatique des mercredis matins) à tue-tête dans les locaux "Dragonne bauaule zai-deuh, zai-deuh, zai-deuh, zai-deuh, zai-deuh...".



Super Nintendo

CHA-LA, HEAD CHA-LA !

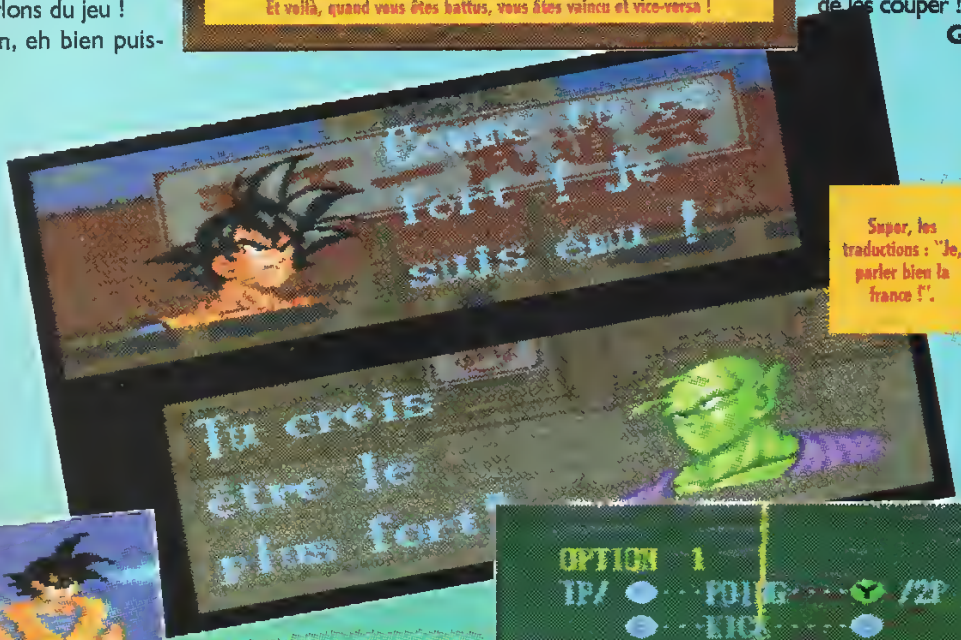
DRAGON BALL Z

Eh bien oui, le voilà, le jeu le plus attendu de nos lecteurs, celui qui aura suscité bien des controverses dans le monde des jeux vidéo, à savoir "mais qu'est-ce qu'il est laid !" ou encore "putaiiiiin, regarde tous les coups secrets du jeu !" ; bref, y'avait les super pour et les super contre.
Et puis un jour, nos amis de chez Bandaï ont fait leur boulot d'importateur, et ont permis aux fans qui n'avaient pu se procurer le jeu en version jap. (en rupture de stock constamment), de l'obtenir auprès de tout bon marchand officiel qui se respecte. L'histoire, tout le monde la connaît, c'est celle d'un petit garçon qui va chez son boucher pour aller acheter de la viande, donc ne nous éternisons pas et parlons du jeu !
Bon, eh bien puisqu'il faut tester ce jeu, testons-le ; tout d'abord, la cartouche résiste très mal au Destop, puisqu'elle fond en 14 minutes chrono... Ah, pas ce genre de test là ? Bon, OK, comme vous voudrez, après tout, c'est vous le(a) lecteur(trice), hein ?
Eh bien, graphiquement, c'est assez laid, même très laid, mais c'est ailleurs que le jeu se rattrape, par exemple du côté de l'animation. Chaque personnage possède tellement de combinaisons d'attaque, que tout est pour le mieux. L'idée de la séparation d'écran est excellente, et les digits vocales sont les meilleures du monde sur Sfc (notez le "Oss ora Goku !" du début). Sinon, ben que dire d'autre ? Ah oui, les musiques sont à chier, dommage ! Et en plus, pas moyen de les couper !

Greg



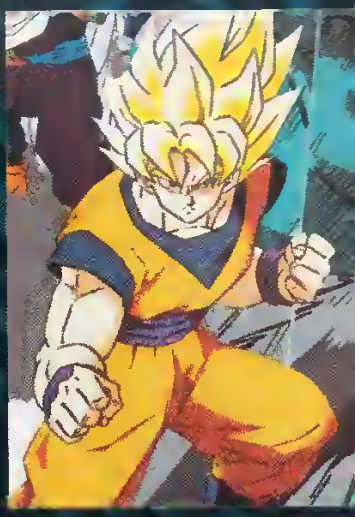
Et voilà, quand vous êtes battus, vous êtes vaincu et vice-versa !







Génial, le côté positif de la traduction : on comprend enfin à quoi servent les options disponibles, même en combat... Comment ? Mettez la pause, et appuyez sur Select.



- Les écrans se séparent.
- Les digits originales ont été conservées.
- Les héros du Manga.
- Une palette de coups impressionnante.
- Plein de trucs cachés.

- Une traduction française parfois ratée.
- Des graphismes trop laids.
- Des musiques énervantes-chiantes.

GRAPHISMES 12
Le point faible du jeu.

ANIMATION 16
Les persos sont fluides et les scrollings souples, malgré leurs hachures très visibles.

SON/BRUITAGE 14
Les bruits sont corrects, les voix géniales et les musiques pourries, genre "supermarché remix dance, volume 12".

MANIABILITÉ 16
Hyper dur à maîtriser au début, mais après on fait ce qu'on veut de son bonhomme (voix de sadique : "vraiment tout ?").

GLOBAL 88%

CHRONOGAMES

BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

UNIQUEMENT par correspondance au

(1) 42 94 06 09

Les prix les plus bas -Toutes les news
Livraison colissimo 24/48H
Nos dynamiques télévendeurs attendent vos appels

CHRONO GAMES

PROFESSIONNELS, CONTACTEZ-NOUS !

De 11H à 19H
Du LUNDI au VENDREDI



Joystick pour SNES
Réglage Turbo.
Slow Motion.
Micro switch.

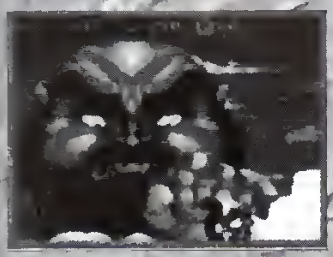
345F

490 F avec
l'achat d'un jeu en Promo



Joypad
pour SNES

145F Turbo.
Slow Motion.



MISTER NUTZ **490F**



JURASSIC PARK **490F**

SUPER NES*

BASEBALL 2020	495
BATTLETOADS	495
BULLS VS BLAZERS	435
CHAMPIONSHIP POOL	TEL
CLIFF HANGER	445
COOL SPOT	470
CYBERNATOR	465
EQUINOX	TEL
FATAL FURY	495
FINAL FANTASY 2	525
FOOTBALL FURY	TEL
GOLDEN EMPIRE	TEL
GOOF TROOP - 60 HZ -**	495
LOST VIKINGS	445
MARIO ALL STAR - 60HZ -**	495
MIGHT & MAGIC	TEL
MORTAL KOMBAT	550
NFL FOOTBALL	445
NHL STANLEY CUP	TEL
NHLPA HOCKEY 93	435
NIGEL MANSELL - 60 HZ	495
OPERATION LOGIC BOMB	495
POCKY & ROCKY	495
ROCK'N ROLL RACING	460
SHADOWRUN	495
SONIC BLASTMAN	465
STREET FIGHTER II TURBO -60HZ -**	595
SUPER AQUATIC GAMES	TEL
SUPER MARIO KART	390
SUPER OFF ROAD:The BAJA	469
SUPER SLAP SHOT	445
SUPER STAR WARS	465
SWORD MANIAC	TEL
TECMO NBA BASKETBALL	490
TINY TOON	445
VEGAS STAKES	445
WORLD CUP SOCCER	TEL

SUPER FAMICOM*

BATMAN RETURNS	290
BLUES BROTHERS	390
COMBATRIBES	390
CONTRA SPIRIT	390
DEAD DANCE	390
DRAGONBALL Z II	545
EXHAUST HEAT 2	490
FINAL FIGHT II	290
JAKI CRUSH	390
PRINCE OF PERSIA	290
RUN SABER	TEL
RUSHING BEAT 2	390
SELLA MOON	TEL
SEPTENTRION	490
STARFOX	390
STREET FIGHTER 2 TURBO	590
SUPER VOLLEYBALL 2	390
SUPER VOLLEYBALL TWIN	390
WORLD HEROES	645

PROMOS DU MOIS*

FAMILY DOG	315
FIRE PRO WRESTLING	290
JAMES BOND JUNIOR	325
KAWASAKI CARIBBEAN CHAL.	315
KRUSTY FUN HOUSE	325
RACE DRIVIN'	290
ROBOCOP III	325
RPM RACING	290
STREET FIGHTER 2	345
SUPER DOUBLE DRAGON	290
THE ROCKETEER	295
ULTRAMAN	290
WING COMMANDER	390
WOLFCHILD	295
XARDION	295

SUPER NINTENDO

ALIEN 3	425
BUBSY	495
DENIS LA MENACE	490
F1 POLE POSITION	TEL
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	490
JURASSIC PARK	490
MISTER NUTZ	490
MORTAL KOMBAT	550
POP'N TWIN BEE	490
RANMA 1/2 II	TEL
ROCKET KNIGHT ADV.	490
STRIKER (CANTONA)	TEL
SUNSET RIDERS	495
SUPER JAMES POND - robocod-	395
SUPER PUTTY	495
TERMINATOR 2	TEL
TRODDLERS	490
WOLFENSTEIN 3D	TEL

GENIAL !
L'ADAPTATEUR DATEL POUR JEUX SNES 60HZ
199F.
149F pour l'achat d'un jeu .

Offres valables dans la limite des stocks disponibles -
* JEUX NECESSITANT L'AD 29
** JEU NECESSITANT LE NOUVEL ADAPTATEUR DATEL AD 29 : 149F. (99 pour l'achat d'un jeu)

Prix indicatifs - Téléphonez-nous !

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES - BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER - Les commandes par chèque sont traitées en priorité

TITRES	PRIX
ort et emballage	+30F
TOTAL A PAYER	
eux envoyés par colissimo	

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT +35F ☐ CARTE BLEUE
NUMERO
Date d'expiration ... SIGNATURE

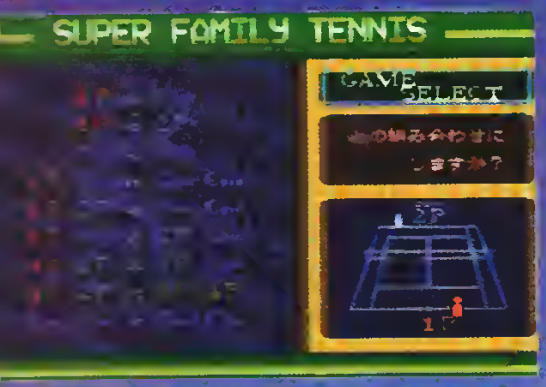
NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE TEL

JE POSSEDE

☐ GAMEBOY
☐ MEGADRIVE
☐ SUPER NINTENDO
☐ SUPER NES
☐ SUPER FAMICOM
☐ AUTRE

Jeu

Super Famicom



Comme prévu, toutes les combinaisons sont possibles. Ici, deux, trois ou quatre joueurs, en double ou en simple, vous faites ce que vous voulez comme vous voulez !

LA FAMILLE C'EST SACRÉ, MON FILS !

Après Super Tennis, Amazing Tennis et Jimmy Connors, voici donc la dernière simulation de... tennis en date. Et comme il est possible de jouer à quatre simultanément, on franchit le pas pour vous dire que vous allez incarner une famille entière de sportifs adorateurs de la raquette et de la balle jaune. Vous vous imaginez tous sur un court, grands et petits ! Les options ne sont guère nombreuses, si ce n'est la possibilité d'avoir ou non un effet stroboscopique lorsque vous faites un smash appuyé, ou de jouer une femme ou un homme. Le reste n'est que question d'entraînement ou de tournoi. À vous de choisir et de voir si vous êtes assez fort pour disputer le deuxième mode de jeu.

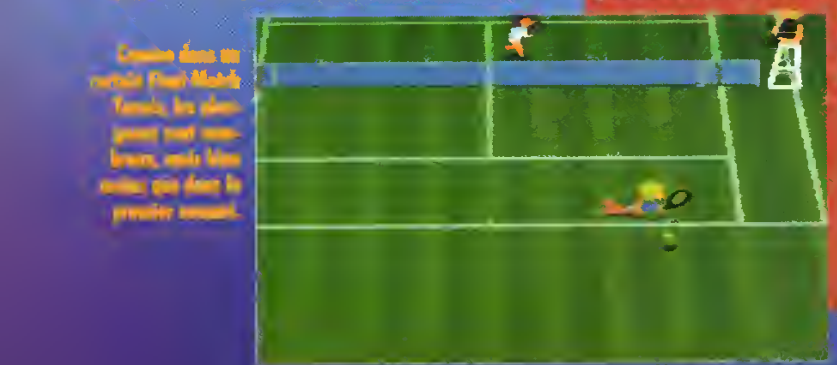
SUPER FAMILY TENNIS



Ce ne sont pas des gorilles, mais bien des tennismen dans le texte ! Comme quoi on double peut être trompeur !

Cette année risque bien d'être celle du tennis sur Super Famicom ! Et Super Family Tennis semble bien être le premier d'une longue série. Tant mieux, tant mieux, moi, j'adore ça ! Et d'ailleurs, il semble bien que Namcot ait fait les choses de manière très satisfaisante. La vue du terrain est idéale, et les digitalisations sonores qui annoncent le score sont très bien rendues. En outre, la possibilité de jouer à quatre est un plus qui peut vous décider à son achat. À ce propos, il paraît que ce jeu n'est pas facile à trouver, tout simplement parce qu'il n'avait pas une bonne cote. Moi, je vous le dis, si vous voulez du sang neuf dans ce sport pour votre chère Super Famicom, allez-y sans crainte, les parties seront certainement inoubliables ! Seul, comme accompagné du reste. Allez, je vous laisse, j'ai un Olivier à latter !

TRAZOM



Comme dans un match Real Madrid-Tenerife, les absences sont remarquées, mais bien moins que dans le premier exemple.



SUPER FAMILY TENNIS

EDITEUR • NAMCOT
GENRE • TENNIS
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS
1 A 4
CONTINUES
PASSWORDS

- Le jeu à quatre.
- De superbes digits sonores.
- Les sons, en général.
- Les multiples courses originales.
- Les animations autour des courts.

- La balle n'a pas une animation fulgurante.

CARTOUCHE JAPONAISE

16 GRAPHISMES
Ils auraient pu être un petit peu plus peaufinés, mais ils restent tout de même très mignons, dans un style très japonais.

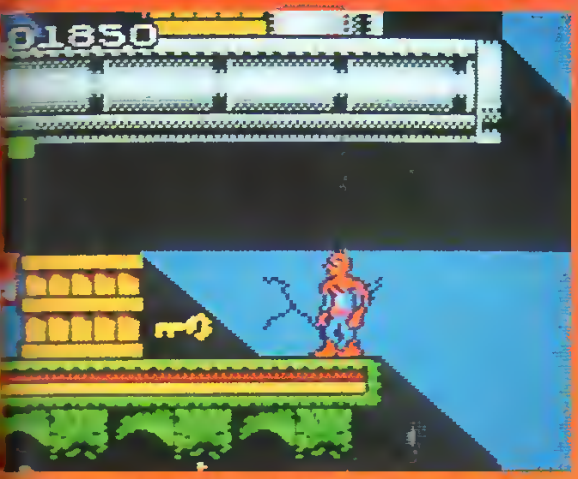
16 ANIMATION
Loin de valoir celle de Amazing Tennis, elle est largement assez rapide pour vous faire vivre d'insenses émotions !

17 MANIABILITÉ
On regrettera juste qu'il n'y ait pas de "coupé". Autrement, chaque coup se trouve sur un des quatre boutons du pad.

18 SON/RÉALISME
C'est plutôt rare, mais ils changent en fonction du court sur lequel on se trouve ! Et ils sont excellents, comme les musiques d'ailleurs !

GLOBAL 88%

Game Gear



L'ART EST NINJ !

Le Docteur Octopus, l'homme aux douze mille bras, est de retour ! Je vous assure, ce n'est pas le remake d'un film, mais bel et bien la revanche du fils du petit cousin de sa nièce. Du jamais vu, quoi ! Mais cette fois, le Doc n'est pas venu tout seul : il n'a pas fait le voyage pour rien, comme dirait Linos, notre directeur artistique. Il s'est adjoint les services précieux de toute la clique de super-vilains. Tous de renom international ! Dans le désordre, nous avons Electro, the Sandman, Mystério, the Vulture et Hobgoblin ! Mais ne croyez pas qu'ils seront seuls à vous attendre. Non, ils sont un petit peu plus lâches que ça ; non seulement, ils vont vous envoyer des tonnes de sbires aux têtes de boucs, mais en plus (je sens que l'horreur est à son comble !), ilscombattent sur leur terrain, vous attendent de pied ferme et n'aiment pas les étrangers ! Dites-vous seulement que vous avez votre passeport, et que de toute façon, vous êtes une araignée. Ils pourront repasser pour l'expulsion !

trouve... en bas!

SPIDERMAN
RETURN OF THE SINISTER SIX

Il est rare de voir des suites, que ce soit au cinéma ou ailleurs, qui soient supérieures à la première mouture. C'est ce qui se passe précisément avec ce jeu, qui est, selon moi, largement plus intéressant que "Spiderman" premier du nom. J'exagère peut-être un peu, mais il est clair que quand on a une maniabilité enfin au niveau (ce qui n'était pas le cas dans le précédent volet), on a tout lieu d'être satisfait. C'est en effet pratiquement la chose la plus importante dans un vidéo game. A son crédit également, des graphismes qui ont été peaufinés. On peut même dire qu'ils sont beaucoup plus précis et colorés. Encore une prouesse d'Acclaim ! Enfin, la durée de vie semble largement assurée. Bien que vous n'aurez de cesse de vous améliorer au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, il vous faudra un bon nombre d'heures pour en arriver à bout. Et des tonnes de café pour calmer les nerfs ! **TRAZOM**







SPIDERMAN RETURN OF THE SINISTER SIX

EDITEUR · ACCLAIM
GENRE · ACTION/PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE 2 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
NOMBRE DE NIVEAUX · 6
CONTINUES · 2

- Meilleur que le premier volet.
- Une très bonne animation.
- De belles musiques.
- Une bonne durée de vie.

- Le sprite de Spiderman est laid

GRAPHISMES 17
Enfin, on arrive sans peine à distinguer les sprites des décors ! En fait, c'est mieux que ça.

ANIMATION 16
Des scrollings multidirectionnels d'une excellente fluidité. Pas de mauvaises surprises.

MANIABILITÉ 16
Un peu difficile au départ pour lancer ses filets, mais dans l'ensemble, ça demeure très bon.

SON/BRUITAGE 14
Des bruitages un petit peu en demi-teinte, mais des musiques de bonne facture.

GLOBAL 85%

SPRING FELLOW HAWK EST DE RETOUR



Le but de toutes les missions est de parvenir jusqu'à un site contenant des cibles affublées du "Primary", que vous pouvez admirer sur ce cliché. Il suffit ensuite de détruire toutes ces cibles, et vous aurez terminé votre mission. Cette usine est bourrée de "Primary", et la missile que vous êtes en train de tirer, file droit vers une de ces cibles.

Alors que vous vous rendez compte que les attaques de nuit ne sont pas de tout repos (les impacts sur votre hélico en sont la preuve), vous en profitez quand même pour bombarder le train de marchandises et les camions environnants. C'est beau, une explosion dans la nuit (dixit TSR, l'ami des pyromanes) !

Mon p'tit gars, tu vas pas y couper, cette fois ! Tu montes dans l'hélico et tu regardes le maître (là, c'est moi qui parle à une jeune recrue !). Tu appuies sur les boutons qu'il faut (ah que !), tu mets une main sur le manche à balai, et tu gardes l'autre pour te cacher les yeux quand tu as peur ! Tu fais décoller la bécane, et tu vas droit devant en gardant toujours un oeil sur la balise–témoin rouge, en haut de l'écran. Mais ne t'inquiète pas, vieux (vieille expression des testeurs–micros, lorsqu'ils parlent à des testeurs consoles) ! Si tu dévies de ton chemin, une voix off digitalisée te le fera savoir. Quand tu vois marqué "Locked" sur l'écran, paf ! , tu décoches un pruneau enrobé au missile sur la cible (bouton B) et tu admires la belle explosion, comme dans les films à Rambo. Quand tu n'as plus de munitions, parce que t'es qu'un bourrin de bleusaille (vieille expression des testeurs consoles s'adressant aux testeurs micros), tu peux toujours tirer des rafales illimitées de mitrailleuse (bouton A). Les cibles marquées d'un "?????????" doivent toutes être détruites pour pouvoir terminer la mission. Chaque partie du monde possédant un champ de bataille, tu vas pouvoir y rôder grâce à huit niveaux, comprenant chacun cinq missions. C'est la guerre, mon p'tit !



THUNDERHA

FACE A FACE

THUNDERHAWK CONTRE AFTERBURNER III



AFTERBURNER III sort en France et il a déjà fait des victimes au Japon sur Mega CD. Je peux vous en parler en toute quiétude, car c'est moi qui l'ai testé dans Pad il y a quelques mois. La comparaison est nette et sans bavures : c'est le jour et la nuit, les torchons et les serviettes, Trazom et Prost, bref, il n'y a techniquement aucun rapport entre les deux jeux, pourtant fort semblables dans le principe (tir bourrin en 3D). Afterburner III n'utilise pas le mode 3D de Thunderhawk, cette vraie 3D calculée avec des sprites en 3D pleine. De plus, Afterburner III est complètement loupé -disons même grotesque- quand on le compare à Thunderhawk ! Finalement, je me demande bien pourquoi je les compare, c'est idiot...



Les impacts de balles, le mot "Danger" qui apparaît, le missile qui fuse sur vous (à gauche sur le cliché) et le barrage d'artillerie qui vous arrose copieusement, sont autant d'indices qui vous poussent à rebrousser chemin.

Décidément, le Mega CD est à l'honneur ces temps-ci ! Après le "fabulissime" Silpheed, sur lequel toute la rédaction était unanime, Thunderhawk est bien arrivé, mais sans pour autant créer autant d'enthousiasme. Et pourtant, ses arguments sont de poids : tout d'abord, Core Design semble avoir mis le paquet, techniquement parlant. Les effets de textures du sol, même s'ils sont un peu grossiers, n'en sont pas moins extrêmement efficaces dans le but de créer un effet de vitesse. Ça va très vite ! Les sons étant peut-être ce qu'il y a de plus réussi, avec la voix en direct live de celui qui double Stalone pour ses films en France ! Ensuite, vous avez des tonnes de démos absolument fabuleuses, et qui ponctuent chaque action menée, réussie ou pas. Et tout comme dans Silpheed, la maniabilité ne pose vraiment aucun problème. Elle est tout bonnement excellente. Encore un dernier mot pour dire que, même si le jeu peut sembler bourrin, il n'en demeure pas moins assez difficile à terminer. En tout cas, vous risquez bien d'en avoir pour votre argent. Sur Méga CD, il doit faire partie de votre ludothèque !

TRAZOM



Vous voici arrivé au but de la mission : détruire les habitations et les lance-missiles de cette petite île. Trois barèmes sont décomptés en fin de mission : le pourcentage de véhicules ennemis détruits, d'hélices ennemis détruits, et la réussite de la mission (le pourcentage de cibles "Primary" détruites). Ici, par exemple, vous pouvez ignorer l'hélice qui vous passe devant et ne vous borner qu'à liquider les cibles "Primary". Vous passerez quand même à la mission suivante, mais avec moins de points.







Ça fait plus d'un an qu'on galère comme des boeufs avec les jeux très moyens du Mega CD (japonais) et comme par hasard, au moment où la machine sort en France, les jeux deviennent de plus en plus intéressants. Après Silpheed (en import pour l'instant), voici Thunderhawk qui est le premier jeu officiel Mega CD 2 à utiliser les zooms et rotations hard. En clair, vous pourrez admirer un "mode 7" made in Sega avec des mélanges d'objets 3D et de sprites classiques (explosions, par exemple). Ce qui frappe d'entrée, c'est le réalisme et la violence des combats. Ça pète de partout, et les décors défilent à une vitesse ébouriffante. C'est beau, rapide, ultra-fluide, mais ce n'est pas tout : c'est hyper prenant ! Bien qu'un peu bourrin, Thunderhawk est un jeu qui passionne et que vous ne lâcherez pas de sitôt. Au fait, j'ai oublié de vous dire que le jeu parle... et en français s'il vous plaît !

OLIVIER

THUNDERHAWK

EDITEUR • CORE DESIGN
MACHINE • MEGA CD 2
GENRE • SIMULATION/TIR
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX • 8
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
SAUVEGARDES

- Le premier jeu Mega CD français à utiliser les capacités hard de l'engin !
- Des digits vocales en français.
- Un jeu autant réaliste que violent.
- Les animations sont exceptionnelles pour de la 3D sur Megadrive.

- Le jeu peut lasser à la longue.
- Thunderhawk n'est réservé qu'à l'élite des "tueurs de service" !

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 17
Un réalisme fou grâce à un mélange habile de 3D du sol et des décors, de sprites 3D et de sprites classiques.

ANIMATION 19
Le top de la fluidité sur Megadrive, encore plus top quand on sait qu'il s'agit d'un jeu purement 3D.

MANIABILITÉ 17
On manie l'hélico avec l'aisance d'un nouveau-né, le fait de tirer la plupart du temps des missiles guidés n'est pas très glorieux.

SON/BRUITAGE 19
Des bruitages complètement réalistes et des voix vocales en français (briefing et combats). Les musiques sont excellentes.

GLOBAL 91%

Super Famicom

ET SON NOM, IL SIGNE A LA POINTE DE L'EPPE !



Le petit inconvénient de cette version : les textes sont en japonais. Tout comme dans Zelda III, ils rendent le jeu plus difficile, sans pour cela le rendre injouable. Amateurs de challenges intéressants, bienvenus !

De tous temps, les hommes ont rêvé. Oh, il y en a qui rêvaient de choses bien laides, de choses tordues ou bizarres, de gnomes (Prost) ou de lutins, mais tout le monde rêve. Et dans les moments de crise, les hommes rêvent d'un brave guerrier armé d'une lourde épée qu'il peut à peine soulever, qui vient les libérer. Ce n'est pas moi qui l'invente, c'est le scénar du jeu ! Mais à chacun ses fantasmes ! Le hasard (ou votre portefeuille, si vous jouez) a voulu que ce soit vous qui partiez en quête de cette épée. On se croirait dans la première partie de Zelda III, mais on n'en est pas très loin ! Cette épée, elle se nomme Epée de Mana. Ses pouvoirs sont immenses, et pour la retrouver, vous devrez faire un trés, très long chemin ! Si c'est une aventure vaste du même acabit que Zelda III, c'est ici qu'il faut venir ! Vous voilà en train d'explorer des grottes, des forêts, des châteaux ou bien encore des villages où il faut pénétrer dans chaque maison ! Pourtant, cette fois vous ne serez pas seul ! Jusqu'à deux compagnons peuvent se joindre à vous pour votre quête ! Dans les combats, vous dirigerez les deux personnages simultanément, de façon très simple. Aucune galère, si ce n'est dans l'enquête ! Normal, pour ce genre de jeux ! Si vous avez fini Zelda III en japonais, cette Légende de l'Epée Sacrée est une aventure faite pour vous, soyez en sûr !

LA LEGENDE DE L'EPEE SACREE

Si vous vous êtes un jour demandé ce que les Japonais pouvaient bien aimer en jeux vidéo, la réponse est ici. La Légende de l'Epée Sacrée fait un véritable carton au Japon, et il suffit de jouer, ne serait-ce qu'une heure, pour comprendre pourquoi. Avec une réalisation largement à la hauteur d'un Zelda III, et des petits plus qui rendent le tout encore plus fort, l'aventure est un régal. Il ne faut pas se laisser rebuter par le japonais (une version US est prévue) qui n'est qu'un handicap mineur. On peut faire sans. Bien sur, on ne comprend pas tout, mais un peu d'imagination suffit pour comprendre ce qui se passe. Les musiques sont variées et hyper sympas, les graphismes fins, et l'animation hyper fluide. Ajoutez à cela une enquête passionnante, et vous obtiendrez un jeu qui se hisse facilement au niveau d'un Zelda III. Génial ! T.S.R.



Payez, et grimpez ensuite dans ce canon qui vous propulsera plus loin. Au passage, un petit zoom très réussi lorsque vous décollerez.





LA LEGENDE DE L'EPEE SACRE

EDITEUR · SQUARE SOFT
GENRE · AVENTURE/ACTION
TAILLE CARTOUCHE 6 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES 4 SAUVEGARDES

- Un jeu vaste.
- Le principe Zelda III !
- Plusieurs personnages !

- Le japonais, qui complique légèrement la sauce, mais le plat reste cependant très digeste. Alors...

CARTOUCHE JAPONAISE

GRAPHISMES 18
Variés, ils utilisent bien la palette de couleurs de la console.

ANIMATION 18
Scrolling multi-directionnel fluide, et animation des sprites sans bavure.

MANIABILITÉ 17
Seule faille (petite), la direction dans les combats. Sinon, parfait.

SON/BRUITAGE 17
Exactement dans le ton des musiques de Zelda III.

GLOBAL 94%

MERCI A JIMMY MAGOT

Nintendo

LES DUMMIES SE CRASHENT !

Les Crash Dummies sont les héros d'un dessin animé américain. Au cas où vous ne les auriez pas reconnus, ces Dummies sont en fait les mannequins que l'on utilise dans les simulations d'accidents de la route. Ce détail est d'importance, car tout le jeu est ponctué de gags en rapport avec leur nature véritable. De plus, on retrouve ces gars d'une nullité affligeante dans la notice du jeu, qui gagne la palme de la notice la plus débile jamais rencontrée, après celle de Leader Board Master



Donkey Kong n'est pas loin ! On ne jette pas des tonneaux, mais des roues, et il faut tirer de l'huile dans les yeux du méchant, afin de libérer le chien prisonnier en bas ! Wouah ! Génial !



CRASH DUMMIES



En tour sur monocycle. La première partie des niveaux se passe sur cette machine, alors que la suite se passe à pied. La difficulté réside ici dans la force d'inertie, qu'il faut parvenir à gérer correctement.

System : "Quelle est la première chose qui vous frappe lorsque vous avez un accident sans avoir attaché votre ceinture de sécurité ? Réponse : le pare-brise." Ou bien encore : "Qu'est-ce que les gens qui n'utilisent pas leur ceinture de sécurité ne verront jamais ? Réponse : l'âge de la retraite." Carambar à la un très sérieux concurrent.

Dans ce jeu de plates-formes pour ce qu'il y a de plus classique, vous allez partir à la recherche de Dummies qui ont été enlevés. Avec une leçon de morale toutes les dix minutes, Crash Dummies sur le Nintendo s'en sort nettement mieux que ses homologues Master System ou Game Gear qui resteront, quant à eux, dans les annales de Joypad.

Tout à fait différent des versions Game Gear et Master System -ce qui n'est pas un mal-, Crash Dummies est pourtant bien délicat à traiter. D'un côté, on se retrouve face à un jeu au scrolling multidirectionnel nickel, aux sprites qui clignotent peu (alors que le Batman de Konami n'arrête pas !) et à la maniabilité très bonne. Ajoutez à cela une bande sonore de bonne facture, et vous voici au coeur d'un dilemme. Vous devenez en un instant un héros cornélien pris dans un double-feu. Car, en effet, si la fiche technique est plutôt bonne, le jeu en lui-même manque singulièrement de ce que l'on appelle couramment de l'intérêt. Il n'y a pas d'originalité, et on accroche difficilement. Ajoutez à cela que le niveau à pied est un peu trop facile, voire bête, et vous voilà dans de beaux draps. Un jeu à n'acheter que si vous êtes riche, et que vous voulez passer deux heures sympas.

T..S.R.



THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

EDITEUR • LJN
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SUCCESSIVEMENT)
NOMBRE DE NIVEAUX • 4
CONTINUE
UN JOUR PEUT-ETRE



- Une bonne animation du scrolling multidirectionnel.

- Une fois encore, on cherche l'originalité.
- L'intérêt du jeu est vraiment bas.

14 GRAPHISMES
Les couleurs ne bavent pas et les décors changent mais les sprites ne sont pas particulièrement réussis.

15 ANIMATION
Des sprites qui clignotent ici ou là mais le scrolling multi directionel est nickel.

17 MANIABILITÉ
Le monocycle est délicat à manier, mais c'est voulu. Une fois à pieds no problem.

13 SON/BRUITAGE
Des musiques coulent, qui changent selon les niveaux.

GLOBAL 64%

Megadrive

WAHOOOOOOO!!! SUPERBE PANIER A TROIS POINTS !

NBA ALL STAR CHALLENGE

Vous jouiez à cinq au Basket ! Eh bien, c'est fini les sports d'équipes. Vous oubliez votre 5 Majeur, et en avant le " UN contre UN". Comme avec Jordan VS Bird, NBA All Star Challenge vous propose d'incarner ou d'affronter les meilleurs joueurs de la NBA. De Michael Jordan des Bulls, Robinson, Ewing et Bird. Votre aire de jeu sera exclusivement la raquette et les abords du panier.

Cinq styles de compétition vous sont proposés, soit contre la console ou face à un pote.



mon goût, c'est à 2, le mode le plus intéressant. Vous devez shooter à partir du même endroit que votre adversaire. Le coté défit est des plus démoniaques. A chaque balle perdue, une lettre de mot HORSE s'affiche. C'est le plus fou qui gagne.



Vous êtes seul face à l'un des monstres sacrés de la NBA. Vous feintez, vous dribblez, et vous... marquez ! En tournoi, vous faites les 1/4, 1/2 et finale comme d'hab ! Mais vous jouez tous les matchs de chaque tour, avec un joueur différent.

cinq points différents, inclus en bordure de la peinture, vous tentez de marquer les fameux paniers à 3 points si appréciés en NBA.



NBA All Star Challenge permet une approche différente du basket sur console. Mais la magie du basket est, elle, encore là. C'est une cartouche agréable, les sprites sont suffisamment grands (si je dis gros, on va me dire que ce sont des basketteurs et non pas des sumos), l'animation est correcte. Mais je reste sur ma faim. Le match est vite limité un 1 contre 1. Au basket sur console, la défense est plus difficile à effectuer que l'attaque. L'animation et la jouabilité de NBA All Star Challenge ne sont pas à la hauteur pour pouvoir contrôler le ballon à toutes les phases du jeu. Je trouve que toutes ces épreuves auraient mérité un énorme bravo, si elles étaient incluses en option dans un vrai jeu de basket. C'est comme si on nous proposait une cartouche de foot avec seulement des penalties, des coups-francs, des corners, et qui soit jouable uniquement dans la surface de réparation. Je pense que ce jeu n'est pas assez poussé, pour être vraiment intéressant longtemps. Il manque un PLUS qui ferait oublier que le basket est un sport d'équipe. J'aimerais le 1 contre 1 si TOUS les coups du basket étaient plus poussés, un Street Fighter 2 de la raquette, voilà ce qu'il faudrait.

TREIZE

NBA ALL STAR CHALLENGE

EDITEUR • FLYING EDGE/ ACCLAIM

GENRE • SIMULATION SPORTIVE

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2

- Le basket ! Mais à cinq, c'est bien de travailler les passes et la stratégie.
- La formule HORSE.
- Le jeu à deux joueurs.

- Le jeu n'est pas assez technique et vite répétitif.
- Les bruitages du public sont très énervants.
- La gestion des lancer-francs.
- Le jeu défensif trop aléatoire.
- J'ai pas réussi à casser un panneau.

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 15

C'est quand même assez sympa, les joueurs sont bien rendus, avec leurs jolis maillot taille XXXL.

ANIMATION 14

Tous les joueurs bougent bien mais c'est pas Mortal Kombat pour la vitesse. Ils sont même très lents lorsqu'ils courent après le ballon.

MANIABILITÉ 15

Rapide, le joueur réagit bien, même si pour défendre, c'est pas évident.

SON/BRUITAGE 13

Les bruitages sont corrects, mais le public qui fait quand même pas mal de bruit prend rapidement la tête.

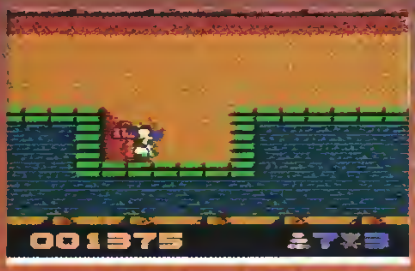
GLOBAL 74%

Nintendo

RATS ET CLOWNERIES : UN COCKTAIL PLUTOT SPÉCIAL !

KRUSTY'S FUN HOUSE

EDITEUR · ACCLAIM
GENRE · PLATES · FORMES/REFLEXION
DIFFICULTE · MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX · 5
NOMBRE DE JOUEURS · 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 1
CONTINUES · PASSWORDS





La base : on prend un cube, on le pose afin que les rats puissent passer. Ils passent, et vont alors mourir dans un Simpsons sous commandes d'une grosse machine.



Krusty's Fun House n'est plus une nouveauté. la Megadrive et la Super Nintendo ont déjà eu le privilège de recevoir ce soft. Il s'agit cependant d'un programme idéal pour la Nintendo. Le jeu ne demandait aucune prouesse au niveau des couleurs, pas plus qu'au niveau de l'animation des sprites, et guère plus pour la bande son. Seul le scrolling, comme dans les bons jeux de plates-formes, importait. Alors ? Eh bien, on ne peut pas se plaindre, le scrolling multidirectionnel est excellent, et les graphismes ne s'en tirent vraiment pas mal. Avec sa masse d'énigmes, Krusty reste égal à lui-même, un jeu de réflexion/plates-formes très bon, sur lequel on passe de longs moments.

T.S.K.

Il y avait longtemps que l'on ne vous avait pas parlé de Krusty, ce clown affilié aux Simpsons. Le revoici donc, toujours dans son intemporelle chasse aux rats ! On reprend les mêmes et on recommence. En vrai pédagogique, le jeu donnerait ce but dans la maison des Simpsons. STOP A vous de les guider vers la mort. STOP Pour cela, il va falloir réfléchir. WE! Et utiliser divers accessoires. FIN Vous voyez ce n'est pas compliqué. Les rats avancent comme des Lemmings, rien ne peut arrêter leur progression. Vous n'avez sur eux aucune influence, vous ne pouvez que les diriger en utilisant les objets mis à votre disposition. Chaque porte est une énigme, et lorsque



KRUSTY'S FUN HOUSE



l'on fait un truc à un endroit précis, on se dit qu'il vaut mieux avoir un cerveau de rechange au cas de surchauffe. Remarquez, il vaut mieux avoir un cerveau pour courir en se disant qu'un tout long est préférable.

Les choses se compliquent. Après les rats, on trouve un oiseau ! Il faut combiner certaines actions. Bonjour ! Vous trouverez aussi des monstres, des murets ou encore des boules pour enfermer les rats, et les transporter ailleurs. Et il manquera bientôt d'air ici, car ici...

• Une bonne animation.
•Le principe du jeu est excellent.
• Beaucoup de niveaux.

•Rien à dire.

14 GRAPHISMES
On ne peut pas se plaindre.

17 ANIMATION
Un multidirectionnel de très bonne facture.

19 MANIABILITÉ
Idéale.

15 SON/BRUITAGE
La Nintendo ne brille pas, mais c'est plutôt bon.

GLOBAL 86%

Game Gear

DES RATS KRUSTILLANTS !

KRUSTY'S FUN HOUSE

KRUSTY'S FUN HOUSE
EDITEUR • ACCLAIM
GENRE • ACTION REFLEXION
TAILLE CARTOUCHE • 2 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • PASSWORDS

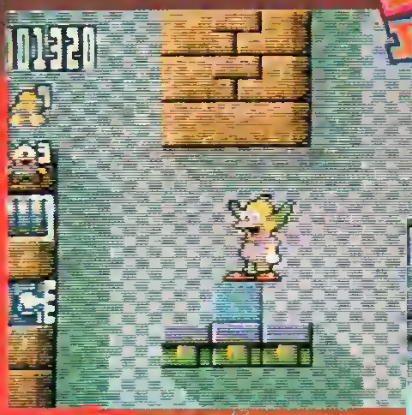
17 13 12 14

GLOBAL 78

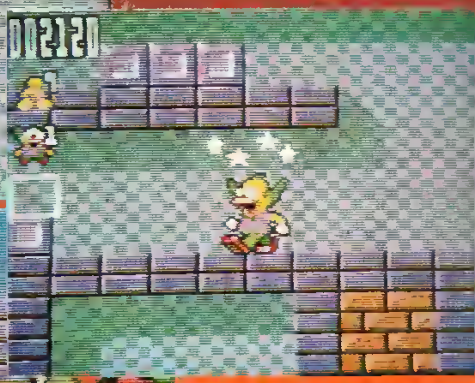


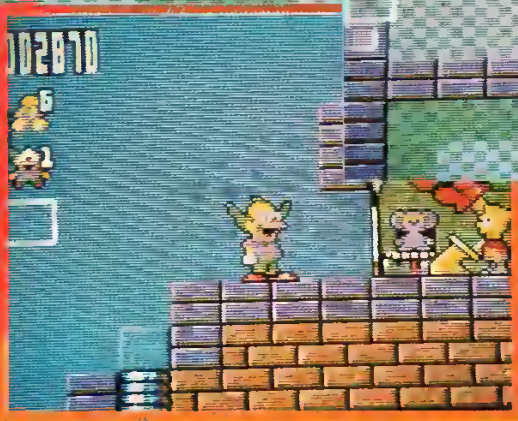
Même s'il y a pas mal de phases de plates-formes, je puis vous assurer que tout se passera d'abord dans votre tête. Phosphorer sera en effet le maître-mot de ce jeu, si vous voulez aller plus loin. C'est vrai que c'est un genre assez spécial sur Game Gear. Mais on peut dire, après coup, que la mayonnaise a bien pris, avec un jeu qui allie avec maestria la réflexion et l'action. De surcroît, le côté technique est loin d'être bâclé, malgré une ambiance sonore moyenne. En tous les cas, la durée de vie semble quand même assez blindée, vu le nombre de niveaux et surtout de sous-niveaux.

TRAZOM



Homer devra ici tout tenter pour attirer les gentils petits rats dans le tuyau métallique.





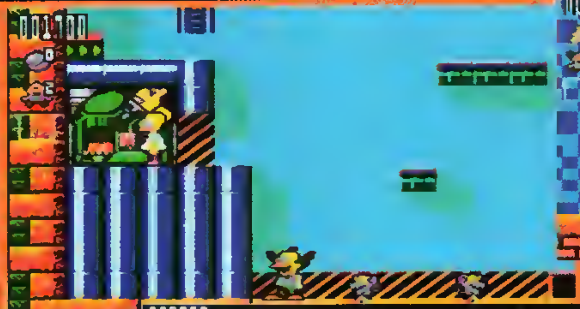
Master System

KRUSTY'S DE KELLOGS!

KRUSTY'S FUN HOUSE
EDITEUR • ACCLAIM
GENRE • ACTION REFLEXION
TAILLE CARTOUCHE • 2 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • PASSWORDS

16 15 13 17

GLOBAL 79









A part les musiques qui peuvent parfois devenir rébarbatives et soûlantes au possible, l'ensemble de l'oeuvre, si je puis m'exprimer ainsi, est d'un goût très acceptable. En fait, c'est une sorte de Lemmings, mais sans les Lemmings ! Il y a en effet, dans cette cartouche, beaucoup plus de réflexion que d'action. Certes, il faut quand même avancer avec le personnage, mais le but originel est de détruire les rats de la maison. Ça peut paraître simple comme ça, mais je peux vous assurer que par moment, on en perd un peu son latin. Techniquement parlant, c'est assez intéressant, avec un minimum de défauts : la maniabilité est parfaite, et les graphismes sont impeccables dans leur sobriété. De plus, on ne peut pas dire qu'il y ait eu des super-titres ces derniers temps sur la Master (à part Mortal Kombat), alors franchement, Krusty's Fun House ne peut que vous faire du bien !

TRAZOM

Game Boy

ON KRUSTILLE SOUS LA DENT (ET DANS LA BOUCHE, C'EST FONDANT)!

Acclaim nous inonde depuis pas mal de temps de jeux consoles (tous standard) basés sur la famille Simpson. On doit atteindre la bonne quinzaine de cartouches NES, SN, Megadrive et Game Boy différentes, et moi, j'attends les Simpsons sur Néo-Géo ! Cette fois, c'est une star de la télé qui débarque sur Game Boy, la star incontestée et admirée par dans : Krusty le clown. Ce bon vieux Krusty est chargé de nettoyer les maisons des Simpsons, une tâche ardue qui va le faire traverser pas moins de 5 sections de 14 niveaux. Le problème est simple : dans chaque section, il y a 14 portes qui cachent des niveaux à nettoyer. Comment faire ? Il suffit de mener les rats vers une machine infernale qui les fera disparaître avec un lance-pois bien adapté. Cela peut paraître facile, mais le problème majeur est que les rongeurs se combattent comme des Lemmings de base : ils vont droit devant et retournent sur leurs pas dès qu'ils rencontrent un obstacle. À vous donc de placer des blocs pour les faire parvenir à la broyeuse de rats ! Divers objets vous seront aussi utiles, car des ennemis vous gêneront dans votre quête. Le jeu est excellemment bien conçu sur Game Boy et le plaisir ludique intense pour ceux qui aiment réfléchir en s'amusant. Krusty n'est ni plus ni moins qu'un clone de Lemmings, mais un clone réussi.



KRUSTY'S FUN HOUSE
EDITEUR • ACCLAIM
GENRE • ACTION REFLEXION
DIFFICULTE • MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX • 70
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • PASSWORDS





GAGNEZ !
Des lecteurs PHILIPS CD-i,
des montres et des Tee-shirts Supergames
avec
SUPERGAMES
LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS
sur le
36 68 20 90

gagnez !
Un Lecteur de CD portable
36 68 21 02


Un vélo tout terrain,
36 68 21 01


36 68 21 01
Des CD Michael Jackson




Un walkman Sony,
36 68 21 01


36 68 21 02
DO THE FUNK 7 et 8

GRAND JEU
ALIEN 3
GAGNEZ
DES CD ROM DE JEUX SUPER NINTENDO
DES DISQUES COMPACTS D'ORCHESTRE
DES TEE-SHIRTS ALIEN 3
FOX VIDEO
36 68 80 33
DEFIE ALIEN ET TROUVE DES SUPER CADEAUX
et sur votre minitel :
le N°1 des bourses
d'échanges de jeux vidéos,
3615 code CANAL 21

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute.
pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 6,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute.
Ces services gémaux sont édités par News Telemedia, BP N° 426.09, 75424 Paris Cedex 09

Megadrive

LE HÉROS DES OEUFS VIDEO!

Pour contrer ce dinosaure tout droit sorti d'un Jurassic Park de bas étage, un morceau de viande que vous trouverez juste avant. Lancez-le, et le tour sera joué !



Après avoir été testé dans sa version Nintendo 8 bits sous le doux nom de The Fantastic Adventures of Dizzy (in Joypad N°22 ; pour information), revoici notre héros de coquille et de jaune, de retour sur la 16 bits Sega. Première constatation qui viendra en décevoir plus d'un, les deux versions sont identiques. Seuls couleurs, animation et sons varient d'une version à l'autre. Dans le fond, les deux softs sont pareils. Cela pour dire qu'un jeu qui tourne parfaitement sur une 8 bits atterrit sur une 16 bits, vous voyez où est le problème. En visitant le Royaume de Zakaria (nom qui vous dit déjà plus quelque chose, si vous avez suivi le précédent épisode dans le Joypad 22), Dizzy, une espèce d'oeuf à pattes, héros à ses heures perdues, part à la rescousse de sa fiancée, Daisy. Daisy, la plus charmante créature que la terre ait portée jusqu'à ce jour. Un regard d'oeuf, un physique d'oeuf, une démarche d'oeuf ! La poule ! Dans un jeu d'action où il va falloir trouver la solution à diverses énigmes du genre "il faut une clé pour passer sur le nuage" ou "Dizzy affrontera les créatures du Magicien Zaks, celui-là même qui porte le nom d'une fermeture éclair que l'on retrouve".



Au départ, j'ai cru que Dizzy était un Bidibulle ! En fait, c'est ce que TSR m'avait laissé croire. C'est pour ça que j'ai immédiatement sauté sur la cartouche : voir le héros de ma jeunesse ne pouvait que me réjouir. En fait, c'était une blague, mais je suis loin d'être abattu pour autant. Dizzy (pour les intimes) est véritablement une petite révélation. C'est tout d'abord très original, et surtout très réussi graphiquement et musicalement. On sent que les programmeurs ont particulièrement prêté attention à la finition. Moi, c'est le côté aventure/action qui me fascine dans ce soft : prendre des objets pour les utiliser à l'autre bout du niveau (même si je ne l'ai pas encore vu !) est tout ce que j'aime. On a en plus l'impression d'avoir de multiples jeux dans le jeu, et alors là, la durée de vie est assurée ! En fait, plus vous ferez de parties, et plus vous en apprendrez sur la façon de le finir. D'ailleurs, il n'est pas déconseillé de faire des plans ! Fantastic Dizzy est un jeu prenant, intelligent et très beau. Après des débuts hésitants, Codemasters est en train de se faire un nom... qu'il faudra suivre de près désormais. TRAZOM



Devant ce garde récalcitrant, n'hésitez pas à jeter quelques pièces d'or. Effet Nous n'est pas là, et les heureux (mot complètement inventé ne correspondant à rien de vrai), non plus.



Vous êtes dans les mines de diamants près de l'ascenseur, portant

la clé de l'ascenseur du Grand Dizzy

une bouteille de désherbant efficace

un vieux parapluie protecteur

8 BITS D'ECART!

D'un côté, une photo de la version 8 bits Nintendo ; de l'autre, une photo de la cuvée 16 bits de chez Sega. Les conclusions à tirer s'imposent d'elles-mêmes, c'est bien dommage. Non pas que l'on aurait souhaité réfléchir, y faut pas pousser, mais on aurait aimé voir des différences plus marquées.

FACE À FACE

FANTASTIC DIZZY CONTRE GALAHAD

Dans le genre aventure/action, voici de quoi faire. Dans les deux cas, le but consiste à retrouver certains objets afin de les utiliser correctement à certains endroits. Bien que cet aspect soit beaucoup plus développé chez Dizzy -chez Galahad, on cherche surtout des clés-, il n'en demeure pas moins que les deux jeux se ressemblent. Du moins en surface, car s'ils débarquent tous deux des micros, Galahad s'en sort pourtant bien mieux. Les graphismes, l'animation et les sons assurent beaucoup mieux chez Galahad. Dizzy s'est pris un grand coup de vieux. Si la version Nintendo vaut la peine, c'est qu'elle n'a pas de grands concurrents. Sur Megadrive, ce n'est pas la même chose, et Dizzy en pâtit.

tastic ZZY







Le moins que l'on puisse dire, c'est que Dizzy n'est pas un soft de la première jeunesse. Le hic de l'affaire, c'est qu'on s'en aperçoit à la première minute de jeu. Les graphismes auraient pu être nettement supérieurs à ce que l'on découvre, les sons aussi, et comble du comble, manier un oeuf ne s'avère pas si facile. C'est d'ailleurs peut-être là un effet volontaire, sinon les programmeurs auraient fait de Dizzy un gnome poilu et sautillant et non pas un oeuf. C'est un problème métaphysique que je n'ai, hélas, pas la place de traiter ici. Quoiqu'il en soit, bien que le jeu soit prenant le premier quart d'heure, on est vite déçu par ce que l'on voit au fil de la progression dans les niveaux. Si la fiche technique ne vous rebute pas trop, Dizzy pourra alors vous plaire.

T.S.R.



Voici le genre de jeu que je déteste, avec ceux qui passent sur le petit écran. Il faut recomposer en un temps minimum, le joli (hum! hum!) tableau que l'on vous a mélangé. Les pièces bougent bien sûr deux à deux, comme dans tous les puzzles de ce genre. Et le cadeau, si vous réussissez ? Un numéro de téléphone qui vous permettra de remporter des magnétoscopes, des chaînes Hi-Fi et des voyages.

En fait, c'est une blague, on gagne juste une vie en plus, arf! arf!

FANTASTIC DIZZY

EDITEUR • CODEMASTER
GENRE • ACTION/AVENTURE
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • NON

- Un jeu intelligent un m
nimum.
- Une aventure variée.

- Ce n'est pas passionnant...
- La maniabilité, ce n'est pas encore le top.
- Dizzy s'est pris un coup de vieux.

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 12
Ce n'est pas une merveille, surtout par rapport à la version 8 bits Nintendo.

ANIMATION 12
Le scrolling multidirectionnel n'est pas toujours très rapide.

MANIABILITÉ 12
C'est dur d'être un oeuf, dur d'être un oeuf, dur... (NdM: Oh, non, ils ont osé!)

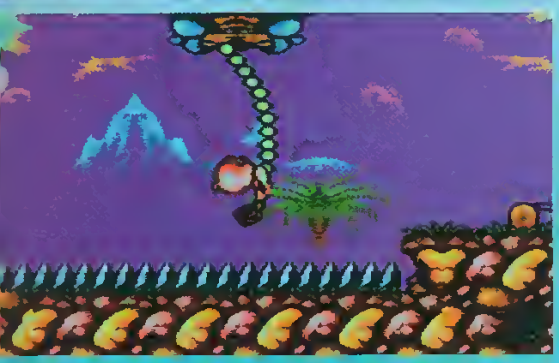
SON/BRUITAGE 11
Des musiques très moyennes en fonction de la scène.

GLOBAL 82%

Master System

DUR DUR D'ETRE FILS DE CHUCK !

Après les versions Megadrive et Game Gear, la Master System accueille à son tour Chuck Rock II. En ce qui vous concerne, votre rôle est toujours d'incarner le fils de Chuck, qui, à son tour, part en quête pour retrouver son préhistorique de père. Dans votre baluchon, rien que du solide ! Une bonne massue des familles, et votre biberon rempli d'une substance encore autorisée à cette époque. Vous l'avez échappé belle ! Vous aurez tellement besoin de force pour affronter ces tonnes de dinosaures et ces milliards de plates-formes, que vous aurez bien besoin de tout cet attirail. Ne frappez pas trop fort, quand même !

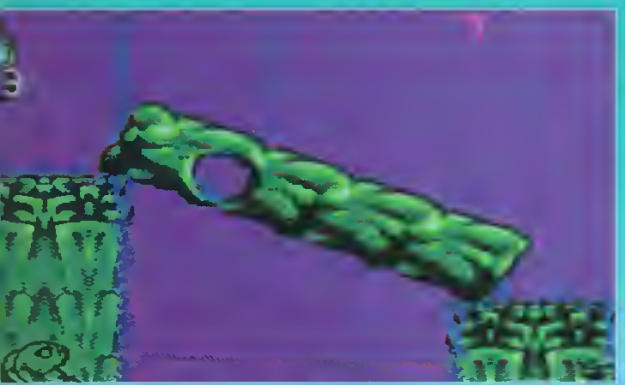


Accroché à la corde, tel un Tarzan des temps pas modernes du tout, vous faites en sorte de ne pas vous prendre des pics sur la tronche !

CHUCK ROCK 2 SON OF CHUCK



Sur le dos du dinosaure, attendez qu'un gros oiseau vous attrape dans ses serres d'acier, car l'eau commence à monter sérieusement.



Des décors superbes comme ces chutes d'eau, vous en verrez souvent. Un petit peu de fraîcheur, ça fait du bien..

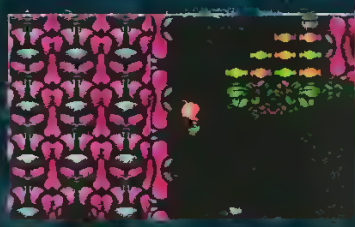
La version Megadrive était sublime, de même que la version Game Gear. Qu'en est-il de la cartouche Master System ? Eh bien, c'est simple, elle est tout aussi remarquablement programmée. Graphiquement, sans grand reproche, elle l'est également pour ce qui concerne ses musiques, qui sont de vrais morceaux comme on en fait rarement sur la 8 Bits de Sega. Jusqu'à présent, c'est certainement le meilleur jeu de plates-formes pur et dur qu'il m'ait été donné de voir sur ce support. Jusqu'à ce que j'aperçoive Olivier se démener sauvagement avec Astérix 2, que vous devriez certainement voir dans les "News". C'est juste une pure merveille. Je crois que ces deux titres-là devraient extrêmement bien marcher sur cette machine. The MS is not dead !

TRAZOM



CHUCK ROCK 2 SON OF CHUCK

EDITEUR • CORE DESIGN
GENRE • PLATE-FORME
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE • 1



- Des graphismes plein de couleurs !
- Une maniabilité exemplaire.
- Des tonnes d'ennemis.

- Quelques clignotements de sprites.

GRAPHISMES 17
Pour de la Master System, on peut dire que c'est quasiment le top, même si c'est parfois un peu fouillis.

ANIMATION 16
Des scrollings sans aucun accroc, voilà ce qui va vous attendre en matière d'animation dans le jeu.

MANIABILITÉ 17
Rarement elle n'aura été aussi bonne sur un jeu Master system. Frapper avec sa massue ou sauter deviennent des gestes aisés à accomplir.

SON/BRUITAGE 16
De superbes musiques vous accompagnent tout le long de votre aventure de fou. Les bruitages sont moyens !

GLOBAL 88%

COMPUSTORE Games

NEUF, OCCASION, ÉCHANGE

NEWS Bientôt la nouvelle console 3 DO
RENSEIGNEZ-VOUS ICI.

SUPER NES USA

Console SUPER NES sans jeu
Câble + transfo + AD 29 1090 F
Console SUPER FAMICOM
câble + transfo + 2 manettes 1590 F
L'adaptateur universel (AD 29) que nous vous proposons permet de faire fonctionner aussi des jeux comme Street 2 Turbo US, Mario All Star US, ainsi que les jeux avec le FX System.

ACCESSOIRES	
Action Replay Pro	449 F
Fighter Joystick	449 F
Joystick programmable	399 F
Super Advantage 6 boutons	399 F
Apollo Joystick 6 boutons	369 F
X Terminator Adaptateur	349 F
Multi Tap 5 joueurs	199 F
Câble Peritel SFC/SPNes	179 F
SN Joypad (transparente)	149 F
Universal Adaptator 60 Hz	99 F

JEUX : prix indicatifs à partir de	
Susuka 8 Hours Jap.	NEWS
Ceasar Palace	NEWS
Coca-Cola Crackies	NEWS
Darius Force	NEWS
Gs Magic Jap	NEWS
Ranma 1/2 Aventure Jap	NEWS
Flashback	NEWS
Masters Jap	NEWS
Jungle Strike US/Jap.	NEWS
Jurassik Parc US/F	NEWS
Art of Fighting Jap	NEWS
Fatal Fury 2 Jap	NEWS
Actraiser 2 Jap	NEWS
Super Chines World 2 jap	NEWS
World Heros Jap	599 F
Bamberman + Adapt. 5 joueurs	599 F
Soul Blazer	550 F
Super Mario Collection Jap	549 F
Street Fighter Turbo US/Jap	549 F
F1 Pool Position US/F.	549 F
Royal Rumble US/Jap /F	549 F
Ningel Mansell's US	549 F
Tetris 2 + Bambliss Jap	549 F
Wing Commander 2	549 F
NFL Football Konamie US	549 F
EVO US	539 F
Dungeon Master US	539 F
Shadow Run US	539 F
Eric Cantona Foot US/F	539 F
Magic Johnson Jap	539 F
NBA Basket Ball US	499 F
Martal Kombat US	499 F
Dragon Ball Z2 JAP.	499 F
Sim City	499 F
Star Fox US	489 F
Super Turrican US	489 F
Tiny Toons US	489 F
Pocky and Rocky US	489 F
Exeaust Heat 2 Jap	489 F
Super Valley Ball 2 Jap	489 F
Bubsy US	489 F
Sonic Wings	489 F
Cool Spot US/Jap	489 F
Basebal 2020 Jap	489 F
Star Wars	489 F
Tiny Toons US	449 F
GP 1 Moto Jap	489 F
Sonic Blastman	489 F
Alien 3	489 F
Battl Toad US	450 F
Batman Return Jap	450 F
Magical Quest US	450 F
Batman Return Jap	450 F
Adams Family 2 F	450 F
Final Fight 2 Jap	389 F
F15 Strike Eagle US	350 F
Harley Humangous US	350 F
Street Combat US	350 F
Phalanx US	350 F
Joe et Mac 2 Jap	299 F
Chester Cheetah US	299 F
Ranma 1/2 1 ou 2 Jap	Tel

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité il est possible que nous recevions d'autres news ou anciens titres. Pour le savoir appelez-nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ils peuvent être retardés ou remplacés en cas de stock. Tous les prix sont susceptibles de modifications en fonction des variations du change.

MEGADRIVE

***NOUVEAU* : Le Mega Key 149 F**
Il permet d'utiliser les jeux US/Jap. sur vos consoles françaises.
Console MEGA DRIVE ou MEGA CD 2 nous appeler.
Grand choix de jeux CD US à dispo.

ACCESSOIRES	
Pro 2	99 F
Competition pro	149 F
Action Replay	395 F
Apalla Stick	369 F
Autres accessoires, nous telephoner	

JEUX	
Mortal Kombat	489 F
Jungle Strike	449 F
Flashback	395 F
Tiny Toons	395 F
Fatal Fury	395 F
Global Gladiator	395 F
Bubsy	395 F
Amazing Tennis	Tel
X Men	Tel
Rocket Knight	Tel
Ningel Mansel's	Tel
Rolling Thender	Tel
Sherlock Holmes	Tel
Shinobie 3	Tel
Jurassik Park	Tel
Shinning Force	Tel
Street 2 Turbo	Tel
Sonic 2	395 F
La petite Sirene	395 F
Alien 3	395 F
Terminator	395 F
Olyimpic Gold	395 F
Centurion 2	395 F
Splater House	395 F
Aquabatic Game	395 F
Street Rage 2	395 F
Mickey et Donald	395 F
Batman Return	395 F
Terminator 2	395 F
Road Bash 2	395 F
Monaco GP 2	395 F
Team USA	395 F
LHX Attack Shopper	395 F
Captain America	395 F
Crue Ball	395 F
Chakan	395 F
PGA Tour Golf 2	395 F
James Bond 007	395 F
Mohamed Ali Boxing	395 F
Tortue Ninja 4	395 F
Flash Back	395 F
NHL PA Hockey 94	395 F

Offre dans la limite des stocks disponibles

NEC

System Card 3.0 790 F
PROMO* : 3 jeux NEC CARTE achetés = 1 jeu gratuit
(Toles al the manter)

JEUX (Carte)	
PC Kid 3	399 F
Street Turbo 2	399 F
Autres NEWS	349 F/399 F

PROMO* (Carte)	
Darius Plus	169 F
Dragon Egs	169 F
Dragoon Saber	169 F
Ninja Spirit	169 F
Salamander	169 F
Cloud Master	169 F
SCI Criminal	169 F
Dungeon Explorer	479 F
Wind of Thender	479 F
Snatcher	499 F
Autres NEWS	Tél.

PROMO* (Carte)	
R Type complet	249 F
Forgotten World	249 F
Prince of Persia	249 F
Davis Cup	249 F
Builder Land	249 F

* OFFRE LIMITÉE

NEO GEO

Console + câble + transfo + 1 manette 2489 F
Console avec jeu imposé
+ câble + transfo + 1 manette 2989 F

ACCESSOIRES	
Memory card	249 F
Joystick Néo Geo	449 F

JEUX	
Burning Fight	690 F
Nam 75	690 F
Robot Army	690 F
Eightman	690 F
Trash Rally	690 F
Base-Ball 2020	690 F
Soccer Brawl	690 F
Blue Journey	690 F
Worl Heros 2	1 490 F
Fatal Fury 2	1 490 F
Sengoku 2	1 490 F
Super Side Kick	1 490 F
3 Count Bount	1 490 F
Baseball Star 2	1 390 F
Last Ressort	1 290 F
Football Frenzy	1 290 F
View Point	1 690 F
Samaurai Shodown (New)	1 690 F
Pop Hunter	1 690 F
Magician Lord 2	1 690 F

Pour les jeux NEO GEO d'occasion nous appeler

GAME GEAR

Console GAME GEAR
4 jeux + Donald Duck
790 F

ACCESSOIRES	
Adaptateur secteur	99 F
Gear to Gear	99 F
Loupe	139 F
Master Gear	149 F
Sacoche	199 F
Battery pack	349 F

JEUX	
Martal Kombat	290 F
Aleste 2	290 F
Jurassik Park	290 F
Wimbledon	229 F
Sonic 2	229 F
Prince of Persia	229 F
Alien 3	229 F
Tasmania	229 F
Indiana Jones	229 F
Batman Returns	229 F
Space Invader	229 F
Spiderman	229 F
Terminator	229 F
Olympic Gold	229 F
Kick off	229 F
Senna GP	229 F
Shinobie 2	229 F
Street of Rage	229 F
Vampire	229 F

Autres titres nous appeler

COMPUSTORE GAMES 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30.
La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10 h à 19 h sans interruption. Le lundi de 14 h à 19 h. Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console 55 F/NEO GEO 95 F) (Jeux NEO GEO 30 F) (10 F par produit supplémentaire)	25 F
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO GEO ou NINTENDO 35 F)	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION .
BANQUE .

DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE

Nom
Adresse
C. Postal
Ville
Tél. : Age :

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement (+35 F) ☐
Mandat-lettre ☐ Pas de CR article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Je joue sur : SEGA
M. Drive-Jap ☐ G.GEAR ☐ Mega CD ☐
M. Drive-FR ☐

NINTENDO
SPR. Famicom ☐ SPR. Nes ☐ SPR Nintendo ☐
NEC CDRE GRAPX ☐ CD RDM 2 ☐

QUELQUES INDICATIONS : *en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.*

JP 10/93

WOLFCHILD

GNIOU GNIOU, PISSE-MURAILLE



Des plates-formes typiques. Glissantes, mais vous êtes transformé en loup-garou. C'est plus simple.

Saul Morrow est un enfant élevé par son scientifique de père. Olivier était même un de ses élèves! Le problème, c'est que des expériences ont débordé sur le rejeton qui, désormais, a la fâcheuse tendance de se transformer en Lycanthrope. En langage clair, en loup-garou! Seul son père peut faire passer ses crises... sauf qu'il a été enlevé par un certain Karl Draxx! A vous de retrouver cet énergumène afin de lui faire sa fête! Profitez-en pour sauver le monde, histoire de...



Le Boss du niveau 1 vous attend de pied ferme. Esquivez calmement avant de lui tirer dessus. Prenez le coeur un peu plus tard.

Après Mickey 2 et Tom et Jerry, un autre jeu de plates-formes vraiment de toute beauté! Le héros est très maniable, les animations intéressantes, dignes de celles de la souris Walt Disney. Il y a de l'action, de la recherche et pas mal de difficultés! Les décors sont par contre, parfois trop foncés en couleur. Ça gâche un peu le plaisir, mais on est tellement pris par le jeu qu'on oublie très vite ce petit désagrément. Virgin Games, après son faux pas via Superman, se rachète d'une façon éclatante. Après Mickey 2, je crois bien que Wolfchild tient la corde pour la seconde position. N'oublions tout de même pas Global Gladiators! Que du beau monde. Dommage tout de même que ce soit trop facile...

TRAZOM





Le Boss du niveau 2! Bonjour pour le toucher. Le subtil, la tactique qui s'impose est le gardiens. Au fait, il n'y a pas de vide, ne tombez pas dans le piège!

WOLFCHILD

EDITEUR • VIRGIN GAMES
GENRE • PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE
2 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 5
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS

- Des animations vraiment spectaculaires sur Game Gear.
- La maniabilité est excellente

- Des décors un peu ternes.

15 **GRAPHISMES**
Dommage que certains décors soient un peu trop mornes. Le reste est tout de même excellent.

17 **ANIMATION**
Le point fort du jeu. Tous les scrollings sont bien rendus. Du grand Virgin Games!

18 **MANIABILITÉ**
Le loup-garou se manie à la baguette. Il est vraiment bien dressé!

09 **SON/BRUITAGE**
Pas de musique, et des bruitages très faiblards.

GLOBAL 83%

Game Gear

JE VOIS DOUBLE!

DOUBLE DRAGON

EDITEUR • VIRGIN GAMES
GENRE • BASTON
TAILLE CARTOUCHE • 2 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 8
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3

C'est toujours autant le bordel dans la ville de Billy et Jimmy Lee! Encore une fois, nos deux compères vont être obligés de remettre de l'ordre entre toutes ces bandes rivales qui sèment la terreur. A coup de

Double Dragon

poing de fer et de karaté, les deux bien trempés, je sens que des gencives vont se faire la malle! A vous de frapper, maintenant! Il paraît même que vous serez un peu aidé par le Virgin Megastore du coin! Ce dingue est le bienvenu sur Game Gear.



Après Streets of Rage, c'est le deuxième jeu de baston de ce type sur la console. Ne faisons donc pas la fine bouche, il n'y a qu'à regarder la palette de couleurs pour être d'emblée impressionné.

Sans oublier les superbes graphismes qui sortent vraiment de l'ordinaire. La maniabilité est par contre un petit peu en dessous de ce que l'on pouvait espérer mais c'est jouable dans une très large mesure.

C'est en tout cas toujours plaisant de retrouver le jeu d'Arcade des années 80 en version de campagne. Sur la Game Gear le plaisir est toujours aussi intense!

TRAZOM



17 GRAPHISME
15 ANIMATION
15 SON/BRUITAGE
14 MANIABILITE

GLOBAL 86

Game Gear

L'ULTIME FOOTBALL !

ULTIMATE SOCCER

EDITEUR • SEGA
GENRE • FOOTBALL
TAILLE CARTOUCHE • 2 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE 3
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUES • INFINIS

Encore un jeu de football ce mois-ci ! Mais malheureusement, une déception ! Moi qui m'attendais à voir du très bon, après la bonne surprise que constituait World Cup Soccer, j'avoue que je suis un peu déçu. Les

ULTIMATE SOCCER

options sont nombreuses, avec pas mal de choses à paramétrer, beaucoup d'équipes, mais il faut dire ce qui est, le côté technique est loin d'être inoubliable. A un point tel, que trop souvent on ne voit plus à qui il faut passer la balle ! Le scrolling ne vous fait pas de cadeau, malgré sa faible vitesse. Bon, ça fait toujours un jeu de foot de plus sur GG, mais il eut quand même fallu ce valoir l'autre reste ce mois-ci sur la même machine. Sans parler de la prise en mains qui laisse légèrement à désirer. Dommage.



TRAZOM



14 GRAPHISME
11 ANIMATION
14 SON/BRUITAGE
13 MANIABILITE

GLOBAL 68

Super Nintendo

NBA ALL STAR CHALLENGE

ABDUL MAGIC JORDAN!

D'homme à homme... Sans les petits copains pour venir vous aider. C'est comme ça que vous allez jouer à NBA All Star Challenge. Un contre un, et seul contre les plus grandes stars de la NBA. Chaque équipe, des 27 de la NBA, a délégué son meilleur élément pour ce combat de TITAN. C'est tout près du panier, et seulement là, que vous allez devoir prouver votre dextérité. Ne ratez pas vos paniers, sinon gare au retour de ballon ! Vous pourrez également vous entraîner aux lancer-francs, aux paniers à 3 points, disputer des tournois et pratiquer le HORSE. Le HORSE est d'ailleurs l'option la plus intéressante, dans ce jeu.



Le PROPRE contre AJAX CREME, on se voit dedans. Miroir, suis-je toujours le plus beau de la NBA?

Vous devez relever le défit d'un autre joueur, en réussissant un panier à partir du même endroit que lui.



Ce curseur qu'il faut gérer n'est pas d'une jouabilité fabuleuse.

Cette version Super Nintendo bénéficie des effets spéciaux de la S NES, et cela relève l'intérêt du jeu. La jouabilité et l'animation sont au rendez-vous. Hormis les classiques effets de rotation et de zoom pour les menus, les reflets des joueurs et du ballon sur le parquet sont du plus bel effet. Les bruitages, et notamment les crissements de chaussures, sont bien rendus, le public se manifeste, bouge et réclame des DUNKS. Mais, car il y a un mais ! Rien ne remplace une équipe de cinq joueurs se démenant sur un terrain. Le jeu en un contre un manque de piment. Le fun et l'intensité d'un match classique ne sont pas au programme. Bien réalisé, ce jeu vous fera passer un bon moment, mais risque de vous lasser très vite. **TREIZE**





Vite, si vous jouez contre la montre, dépêchez-vous, le compteur tourne. De cinq endroits différents, vous devez réussir un max de paniers à 3 points.

NBA ALL STAR CHALLENGE

EDITEUR • ACCLAIM
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2

- Les vrais Stars de la NBA
- L'esprit de compétition
- L'animation des stars
- Les reflets sur le terrain
- Le jeu à deux et le Horse

- Le jeu est vite lassant
- Les lancers-francs
- Le panneau est trop haut, je me sens tout petit

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 16
Ils sont fins et agréables. On arrive même à reconnaître la marque des baskets. Le parquet est si beau, que l'on se voit dedans, si c'est possible.

ANIMATION 16
Mais oui, ils bougent bien, et au prix où ils sont payés, c'est normal.

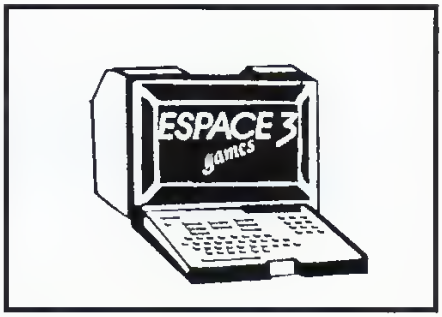
MANIABILITÉ 16
Les joueurs réagissent bien, les DUNKS ne sont pas évidents à réaliser du premier coup, mais avec du travail, on arrive à tout.

SON/BRUITAGE 16
Les bruitages sont très agréables, et même les chaussures crissent. Il manque juste les injures des joueurs dans le feu de l'action.

GLOBAL 82%

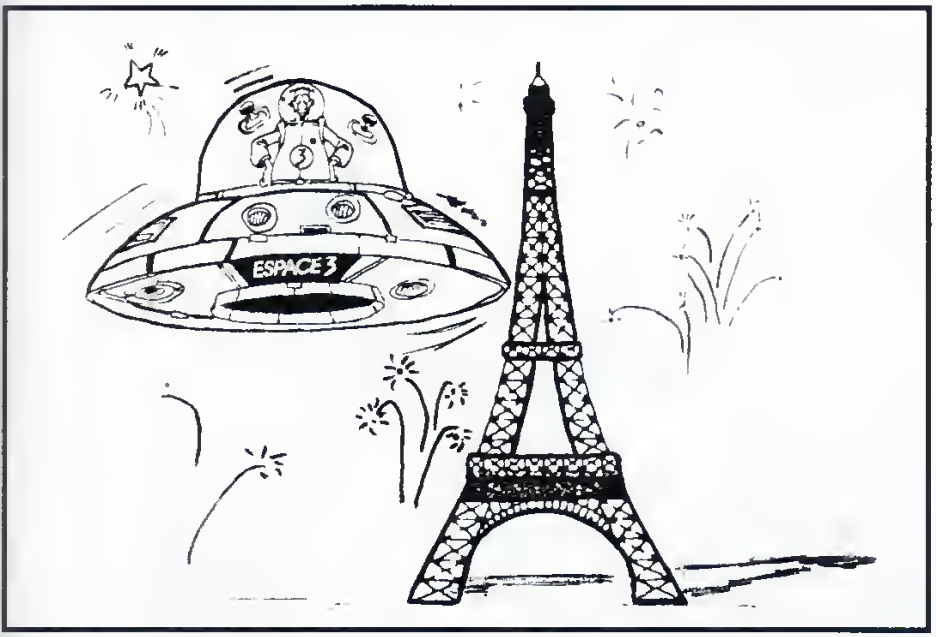
ESPACE 3 News

N° 3 - Octobre 1993



ESPACE 3 ENVAHIT PARIS !

Eh oui ! ESPACE 3 ouvre enfin une boutique à PARIS.



Une nouvelle adresse à retenir

ESPACE 3 PARIS

2 rue Théophile Roussel

75012 PARIS

METRO

LEDRU ROLLIN

\- o -

C'est après une forte demande de votre part, chers clients,que nous avons décidé d'ouvrir **"ESPACE 3 PARIS"**.

Ce point de vente vous proposera un énorme choix de jeux et toujours les super prix **ESPACE 3**, mais en plus, vous pourrez bénéficer des ***PROMOS D'OUVERTURE.*** Outre les méga giga super prix , un T Shirt sera offert à tout acheteur.

\- o -

VENEZ NOMBREUX OUVERTURE LE SAMEDI 23 OCTOBRE

LA MASCOTTE PLEBISCITEE

Le sympathique personnage qui voulait s'introduire dans notre équipe a remporté un énorme succès ! Vos votes sur minitel sont unanimes, "nous devons l'adopter". Il faut avouer qu'il a une "bonne tête" et un caractère joueur...!!!

CE MOIS-CI SUR LE 3615 ESPACE 3

Vite à votre minitel !

Si vous avez voté OK pour l'adoption de la mascotte, vous êtes peut-être parmi les 50 chanceux tirés au sort qui auront l'immense privilège de porter le GENIAL EXTRA TERRESTRE sur le T Shirt ESPACE 3 qui leur sera envoyé. BRAVO et MERCI POUR LUI !

✌

ET TOUJOURS !
4 000 F de lots à gagner avec

* LE SUPER TOP FLOP
* LE MEGA TOP FLOP

☞ CONSULTEZ LA COTE DE L'OCCASION

☞ TOUTES LES NOUVEAUTES

☞ TOUTES LES PROMOS DU MOIS

☞ PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 3615 ESPACE 3 VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE ET A QUELLE DATE IL SERA LIVRE

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC

DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
990 F

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 2 manettes + MARIO 4
1190 F

SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette +
STREET FIGHTER II TURBO
1569 F

SUPERSCOPE **490 F**
MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS **590 F**
MANETTE SF4 **99 F**

ADDAMS FAMILY 2	395,00
AMAZING TENNIS	395,00
AMERICAN GLADIATORS	395,00
BATTLETOADS	495,00
BUBSY	539,00
CALIFORNIA GAMES	395,00
CHESTER CHEETAH	395,00
CHUCK ROCK	395,00
COOL SPOT	495,00
COOL WORLD	395,00
DUNGEON MASTER	590,00
EVO	539,00
FATAL FURY	495,00
FINAL FANTASY 2	539,00
GPI	495,00
GODS	395,00
GREAT WALDO SEARCH	395,00
HIT THE ICE	395,00
HYPER VOLLEY BALL	TEL
JURASSIC PARK	539,00
KABLOO EY	250,00
KING ARTHUR'S WORLD	539,00
LOST VIKING	495,00
MARIO IS MISSING	395,00
MECH WARRIOR	495,00
MICKEY MISTICAL QUEST	449,00
NBA BASKET BALL	539,00
NCAA BASKET BALL	395,00
OUTLANDER	395,00
OUT OF THIS WORLD	395,00
PHALANX	395,00
ROAD RUNNER DEATH VALLEY	395,00
ROAD RIOT	250,00
ROCK AND ROLL RACING	495,00
ROCKY RODENT	495,00
SHADOW RUN	539,00
SHANGHAI	395,00
SIM EARTH	539,00
SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
SKULJAGGER	250,00
SONIC BLASTMAN	495,00
SPANKING QUEST	250,00
STAR FOX	495,00
STREET COMBAT	395,00
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	590,00
SUPER BUSTER BROTHER	449,00
SUPER GOAL	395,00
SUPER STRIKE EAGLE	495,00
SUPER TURRICAN	395,00
TAZMANIA	495,00
TERMINATOR	395,00
TERMINATOR 2	495,00
TINY TOON	495,00
THE 7TH SAGA	539,00
TOM & JERRY	395,00
TOP GEAR 2	495,00
TOYS	495,00
UTOPIA	TEL
WARP SPEED	395,00
WINGS COMMANDER	495,00
WOLFCHILD	495,00
WINGS 2	395,00
YOSHI'S COOKIE	449,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	495,00

GENIAL !!! ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettent d'utiliser les cartouches US et Japonaises
Fonctionne également avec SUPER MARIO KART et STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES GRATUIT ou pour l'achat de 2 jeux SNES ou SFAM, 1 rallonge pour manette SNES, SFAM ou SNIN avec enrouleur

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

STREET FIGHTER 2 TURBO TEL

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

PRINCE OF PERSIA 199,00
FINAL FIGHT 299,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation + Prise péritel **1390 F**

SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) **1790 F**

ALIEN VS PREDATOR	390 00
ART OF FIGHTING	690,00
AXELAY	390,00
BLUES BROTHERS	390 00
CONTRA SPIRIT	299 00
DEAD DANCE	390 00
EXHAUST HEAT 2	590,00
FAMILY TENNIS	590 00
JACKY CRUSH	299,00
JOE & MAC II	299 00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	390,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	590,00
MARIO ET WARIO	490,00
NIGEL MANSEL GP	490,00
PHALANX	299 00
POPULOUS II	490 00
POP'N TWIN BEE	490,00
POWER ATHLETE	299,00
RAMNA 1/2 3	645 00
SEIKEN DENSETSU (LEGEND OF STAR SWORD 2)	590,00
SILPHEED	590 00
SKY MISSION	299,00
SOLTICE 2	690 00
SONG MASTER	390,00
STRANGE WORLD (KIKIKAIKAI)	490,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	TEL
SUPER DUNK STAR	390,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	490,00
SUPER VOLLEY BALL 2	490,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390,00
TETRIS 2	590 00
TURTLES IV	390 00
USA ICE HOCKEY	390 00
VALKEN (CIBERNATOR)	390 00
WORLD HEROE	590 00

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + STAR WING **990 F**

ADDAMS FAMILY 2	439,00
ALIEN 3	389 00
ASTERIX	439 00
BOB	439,00
BULL VS BLAZERS	349,00
CANTONA FOOTBALL	439,00
DESERT STRIKE	439,00
DRAGON S LAIR	349 00
EARTH DEFENSE FORCE	299,00
FIGHTING SPIRIT	495,00
JIMMY CONNORS	419,00
JOE AND MAC	349 00
JURASSIC PARK	TEL
L'ARME FATALE	299 00
MARIO COLLECTION	389 00
MARIO KART	389,00
MORTAL KOMBAT	549 00
NHLPA HOCKEY	439 00
NIGEL MANSELL	449 00
POCKY AND ROCKY	439 00
POPULOUS	349 00
RAMNA 1/2 2	490 00
ROBOCOD	439,00
SIM CITY	389,00
SPIDERMAN X MAN	439,00
STAR WING	439 00
STREET FIGHTER 2 TURBO	495 00
SUPER PGA GOLF	419 00
SUPER KICK OFF	349 00
SUPER SWIV	439,00
SUPER STRIKE EAGLE	TEL
WORLD CLASS RUGBY	495 00
WORLD LEAGUE BASKET BALL	389 00
WWF 2 ROYAL RUMBLE	590 00
ZELDA 3	389 00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4P 199 F

ADDAMS FAMILY 2	229,00
ALIEN 3	195,00
ALLEWAY	149,00
ALTERED SPACE	149,00
BATTLE TOADS 2	229 00
DOUBLE DRAGON 3	229 00
DRAGON S LAIR	149,00
DR FRANKEN	149 00
EMPIRE STRIKES BACK	249 00
FELIX THE CAT	229 00
FINAL FANTASY LEGEND III	299 00
JIMMY CONNORS	229,00
JURASSIC PARK	229,00
KICK OFF	149,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00
KRUSTY FUN HOUSE	229,00
LEMMINGS	249 00
MEGAMAN 3	249,00
MOHAMED ALI BOXING	229 00
MORTAL KOMBAT	249 00
MYSTIC QUEST	249 00
NIGEL MANSEL	229,00
PRINCE OF PERSIA	149 00
POPULOUS	249 00
R TYPE II	149 00
SPIDERMAN 3	229,00
STAR WARS	229 00
SUPERMARIOLAND II	229 00
SUPER RC PRO AM	149,00
TERMINATOR II	229 00
TETRIS	149,00
TINY TOON	229 00
TITUS THE FOX	229 00
TOP RANK TENNIS	195,00
TOM & JERRY	229 00
TURRICAN	149,00
UNIVERSAL SOLDIER	99,00
YOSHI	195,00
YOSHI S COOKIE	195,00
ZELDA	249,00

ACCESSOIRES

+ 2 MANETTES SANS FIL PRO6 **299 F**
+ JOYSTICK ARCADE PRO S **349 F**
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVS ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM **149 F**
+ALIMENTATION SECTEUR POUR GAME-BOY
+ ACTION REPLAY PRO **399 F**
POUR SNES/SFC/SNIN
Permet d'être utilisé comme ADAPTATEUR UNIVERSEL
+ ACTION REPLAY PRO **299F**
POUR GAME BOY

AUTRES JEUX NOUS CONTACTER

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL **2490 F**

NEO GEO + PRISE PERITEL + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DE 690 F MAXI, AU CHOIX **2990F**

MANETTE **490 F**
MEMORY CARD **229 F**

ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	590 00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	1290,00
FOOTBAL FRENZY	990,00
GHOST PILOT	590 00
KING OF MONSTER II	1290,00
LAST RESORT	1290,00
MAGICIAN LORD	690,00
MUTATION NATION	1190,00
NAM 1975	590 00
POP HENTER	TEL
SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
SENGOKU II	1490,00
SUPER BASEBALL 2020	990,00
SUPER SIDE KICKS	1490,00
TRASH RALLYE	890,00
3 COUNT BOUNT	1490 00
VIEW POINT	1490 00
WORLD HEROE II	1490 00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 81 82

4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71
DOUAI

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2 + PERITEL + SONIC 840 F

STREET FIGHTER II' CE 529 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385 00	MICKEY & DONALD (JAP)	299,00
ALADDIN (EUR)	425,00	NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385 00
AQUATIC GAMES (JAMES POND II) (EUR)	249,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425 00
ASTERIX (EUR)	425,00	OUT OF THIS WORLD (EUR)	385 00
ATOMIC RUNNER (EUR)	299 00	POPULOUS 2 (EUR)	385 00
BATTLE TOADS (JAP)	345 00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385 00
BEST OF THE BEST (USA)	449 00	POWER MONGER (USA)	299 00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385 00	PUGSY	TEL
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299,00	RISKY WOOD (USA)	299 00
CHAKAN (USA)	299 00	ROAD RASH II (EUR)	385 00
COOL SPOT (EUR)	385 00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
CRUE BALL (JAP)	299 00	RUGBY II INTERNATIONAL RUGBY	385 00
DAVIS CUP TENNIS (USA)	425 00	SHINING FORCE (EUR)	425 00
DOUBLE DRAGON 3 (EUR)	385 00	SHINOBI III (JAP)	385 00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425 00	SIDE POCKET (EUR)	385,00
ECCO LE DAUPHIN (EUR)	385 00	SLIM WORLD (USA)	299 00
FATAL FURY (USA)	345 00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425 00
FORMULA ONE (EUR)	385 00	STREET OF RAGE 2 (EUR)	385,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425 00	SUPER HIGH IMPACT (USA)	299 00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	345 00	SUPER KICK OFF (EUR)	385 00
GLOC (EUR)	385 00	SUPER SMASH TV (USA)	299 00
GREEN DOG (EUR)	299 00	TALE SPIN (USA)	299 00
HOOK (USA)	449 00	TAZMANIA (EUR)	299,00
INDIANA JONES (EUR)	249 00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345 00
JAMES BOND 007 (EUR)	385,00	THUNDER FORCE IV (EUR)	385,00
JUNGLE STRIKE (EUR)	385 00	TINY TOON (EUR)	385 00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385 00
LITTLE MERMAID (USA)	249 00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385 00
MORTAL KOMBAT (EUR)	490 00	X MEN (EUR)	385,00

MEGA PROMOS !

[illegible]	[illegible]	FLASH BACK (EUR)	349,00
ALIEN 3 (EUR)	249,00	STREET FIGHTER II TURBO	519 00
ATOMIC RUNNER (JAP)	149,00		
AYRTON SENNA GP (JAP)	299,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	99,00
BATMAN RETURN (EUR)	249,00	LOTUS TURBO CHALLENGE (USA)	129,00
BIOHAZARD BATTLE (RING) (USA)	199,00	MASTER OF MONSTERS (JAP)	99,00
BUGSY (EUR)	375,00	MEGAS (EUR)	149,00
CALIFORNIA GAMES (EUR)	199,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
SWAMP ASHELRON AM (USA)	129,00	RAMBO 3 (EUR)	199,00
DIVING (JAP)	199,00	SHADOW DANCER (JAP)	199,00
DRAGON (USA)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	129,00
DUCK TRACT (EUR)	199,00	SONIC (JAP)	149,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL (JAP)	199,00	SONIC 2 (JAP)	249,00
DONALD DUCK SHOT (JAP)	199,00	STUNT RACE (EUR)	199,00
EA ICE HOCKEY (JAP)	199,00	THUNDER FORCE IV (JAP)	199,00
F1 CIRCUS (JAP)	199,00	THUNDER PRO WRESTLING (JAP)	129,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	TOE JAM EARL (EUR)	129,00
GOLDEN AXE 2 (EUR)	199,00	TURBO OUT RUN (EUR)	199,00
GYNOUG (EUR)	149,00	TWIN CRUISE RACES	129,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	199,00	UNE EA LINE (EUR)	199,00
JORDAN VS BIRD (USA)	199,00	VERITEX (EUR)	129,00
KID CHAMELEON (JAP)	149,00	WONDERBOY 3 (EUR)	129,00
LAST STALKER (USA)	379,00	ZERO WING (EUR)	129,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

GAME GEAR

GLOBAL GLADIATOR	249,00	MORTAL KOMBAT	269 00
KRUSTY FUN HOUSE	249,00	JURASSIC PARK	249,00
SPIDERMAN 2	249 00	WORLD CUP SOCCER	259,00
WWF	249 00	ETC	

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

GENIAL! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US

MEGA CD

MEGA CD 2	**1790 F**
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER	**1990 F**
MEGA CD USA + SOLFEACE + SHERLOCK HOLMES + 4 JEUX EN 1 + CDX PRO	**2490 F**

MEGA CD JAPONAISE

AFTERBURNER III	399 00	ROAD BLASTER	385 00
BLACK HOLASSAULT	299 00	SHWARTZCHILD	299 00
BARI ARM	299 00	SILPHEEO	590 00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299 00	SONIC CD	590 00
FINAL FIGHT	**299,00**	SUPER LEAGUE	385 00
PRINCE OF PERSIA	250 00	TIME GAL	385 00
RAMNA 1/2	449,00	WONDER COG	250,00

MEGA CD USA

AH3 FIREHAWK	TEL	INDIANA JONES	449 00
BATMAN RETURN	449,00	INXS MUSIC VIDEO	549,00
CHUCK ROCK	449,00	KRISS KROSS	549.00
COBRA COMMANDO	449,00	MONKEY ISLAND	449,00
COOL SPOT	TEL	RISE OF THE DRAGON	449,00
DARK WIZARD	449,00	SPIDERMAN	449,00
DUNGEON MASTER	449,00	SEWER SHARK	549,00
ECCO LE DAUPHIN	449,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
HOOK	449 00	TERMINATOR	495,00

MEGA CD EUROPE

DUNE	TEL	SHERLOCK HOLMES	385.00
FINAL FIGHT	385 00	WOLFCHILD	385 00
JAGUAR XJ220	385,00	WONDERDOG	385 00
NIGHT TRAP	449 00		

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux 25 F consoles & accessoires 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE DOM-TOM
cartouches 40Frs / consoles 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :

SUPER NINTENDO ▯	MEGADRIVE ▯	GAME BOY ▯
SUPER NES ▯	MEGA CD ▯	GAME GEAR ▯
SUPER FAMICOM ▯	NEO GEO ▯	

Mode de paiement : ▯ Chèque bancaire ▯ Contre Remboursement + 35 Frs ▯ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

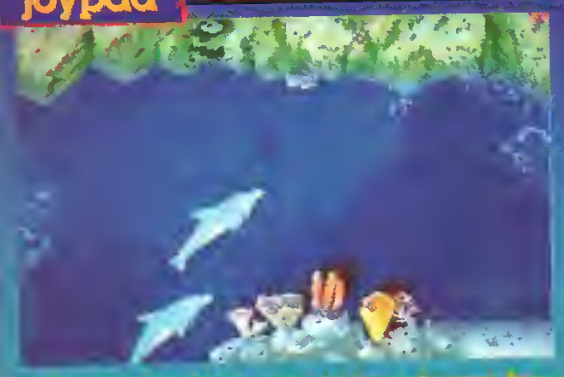
Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

superstar joypad

Mega CD

ECCO, UN NOM QUI ME REVIENT !

Un jour il faudrait voir laquelle des deux machines, Megadrive ou Super Nintendo, détient la palme de l'originalité. Ecco est l'un des jeux Megadrive les plus originaux. Cette version Mega CD reprend le même jeu que celui de la console, mais avec des sons en plus, et quels sons ! Tout comme la Batman Returns Sega CD (la version française est prévue pour avant la fin de l'année) qui reprenait, dans sa partie plates-formes, le jeu de la Megadrive, Ecco CD est une transcription du jeu cartouche sur CD. Mais, il faut bien le reconnaître, le jeu est toujours aussi bon. Surtout pour ceux d'entre vous qui en ont assez des beat-them-up et autres "prends ça dans la gu... sale gnome !". Les dauphins ont disparu... Ecco part donc retrouver ses amis en explorant le fond des mers. En route, vous rencontrerez toute la faune sous-marine possible et imaginable, de la pieuvre à l'orque, un passant par les requins ! Chaque niveau est une énigme à lui seul. Il faut retrouver des objets, les bouger de façon spécifique pour ouvrir des passages... Et en plus, il faut respirer ! Sans oxygène, Ecco le Dauphin mourra asphyxié ! Malgré le temps, Ecco reste un "hit", et les sons de cette version confirment cette position.



Une fois un autre dauphin retrouvé, celui-ci vous suit partout. Prenez soin de lui, en utilisant le sonar de temps en temps. Vous verrez d'autres formes d'intelligence dauphin ! Fascinant, hein ?

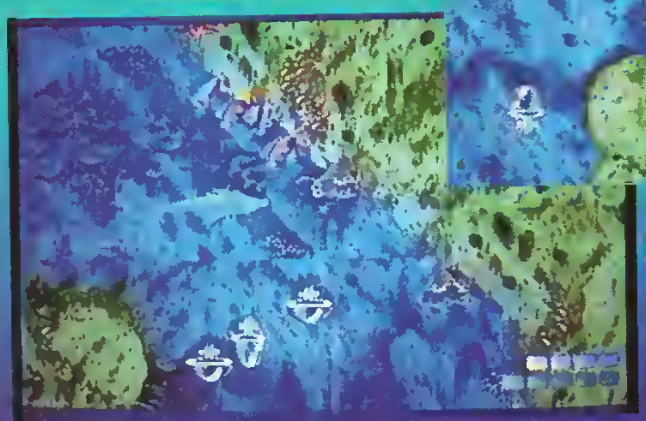


Ecco reste identique à lui même : excellent. Mais, surprise, le support CD apporte une bande son très, très bonne. Ca sert au moins à ça. Les bruitages sont plus vrais que nature (le bruit que fait le dauphin en retombant dans l'eau après un saut est parfait), et les musiques, dans le ton de celles du Grand Bleu, donnent au jeu une incomparable ambiance. Si vous possédez un grand écran (au moins 63 cm), installez-vous confortablement dans la nuit (faites gaffe, pas trop longtemps, parce qu'il paraît que... bla, bla, bla!) en ayant branché votre Mega CD sur ampli, et le résultat est génial ! Pour les amateurs de sensations marines, c'est un incontournable. Même si vous possédez la cartouche, rien que pour les sons, le jeu vaut la peine d'être rejoué. De toute façon, c'est du tout bon.

T.S.R.

ECCO THE DOLPHIN

Des décors qui seront de mieux en mieux au fur et à mesure de votre progression, avec des musiques très "Grand Bleu", pour les nostalgiques du film, ou ceux qui aiment la mer. Ecco, le jeu des gens cooooools !



Poussez ce ban d'étoiles de mer qui vous servira, plus loin, à détruire des rochers et à ouvrir ainsi un passage. Ecco est un jeu où il faut réfléchir et aussi être très habile dans le maniement du dauphin. Vous avez votre permis ?

ECCO THE DOLPHIN

EDITEUR • SEGA
GENRE • ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS

VERSION CARTOUCHE TESTEE DANS LE JOYPAD N°16

- Un soft original.
- Un bon niveau de difficulté.
- Une bande son en acier trempé.

- Manier un dauphin n'est pas évident, mais il faut se dire que c'est volontaire. Question de réalisme. Allez, on ne grogne pas !

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 16
Gentillets au début, les décors sont vraiment beaux vers la fin du jeu.

ANIMATION 17
Le dauphin file à toute allure ; aucun, mais absolument pas un seul, problème !

MANIABILITE 14
Un dauphin n'est pas une Porsche, mais la difficulté est la bienvenue.

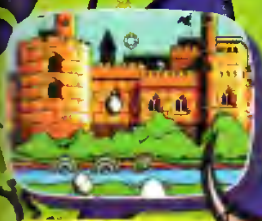
SON/BRUITAGE 20
Là, désolé, mais je craque. Sons et musiques assurent, et l'ambiance est unique.

GLOBAL 96%

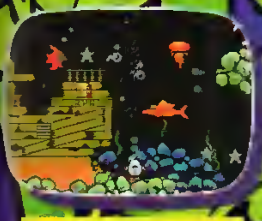
FANTASTIC DIZZY



Da cabane de le survie

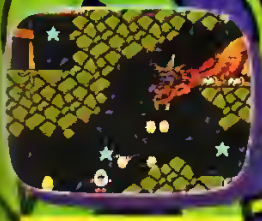


Attaque du Château



Vaisseau naufragé

"C'est un jeu captivant, énigmatique, bien présenté et extrêmement prenant : un succès garanti" 90%
Sega Pro magazine (MEGA DRIVE)



Tanière du dragon



Le Château dans les nuages



"L'association judicieuse d'un jeu de plates-formes et d'énigmes astucieuses"
Sega Power magazine

"Une superbe aventure bigarrée d'énigmes, qui vous passionnera" 92%
Sega Pro magazine

Le voici! Dizzy est plongé dans l'action d'une gigantesque aventure d'arcade! Explorez le royaume magique de Zakeria, avec sa plage de palmiers, sa ville médiévale, son cimetière hanté, le palais troll et bien d'autres lieux mystérieux et passionnants! Faites la connaissance d'individus, de créatures et de monstres très étranges dans cette aventure sensationnelle! Vous retrouverez tous ces éléments surprenants dans ce jeu d'aventure acclamé par les critiques et que vous n'oublierez jamais!



GAME TEXT

SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LIMITED POUR LE JEU SUR LES SYSTEMES: SEGA MEGA DRIVE. SEGA MASTER SYSTEM. SEGA GAME GEAR
ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC. NES*

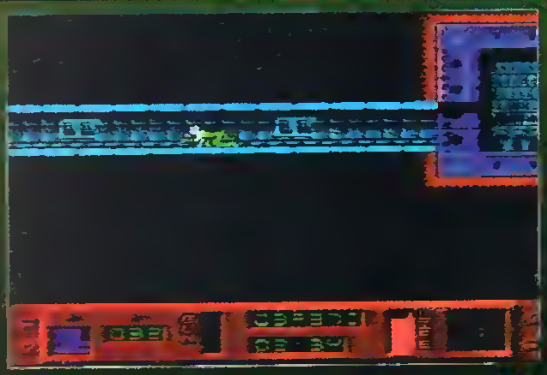
POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER:
Codemasters Software Company Limited, Stratleyhorpe, Southam, Warwickshire, CV33 0DL, R.U.

Codemasters

© 1991 The Codemasters Software Company Ltd ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Fantastic Dizzy sont des marques déposées sous licence par Codemasters Software Company Ltd. Sega, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utilise la marque Camerausa sous licence de Nintendo. Nintendo et Game Boy sont des marques de Nintendo Company Limited. Codemasters n'est ni associé ni affilié à Nintendo Co Ltd. * Intitulé "The Seaside Adventures of Dizzy". Pas de boss à l'écran ou sidekick engagé.

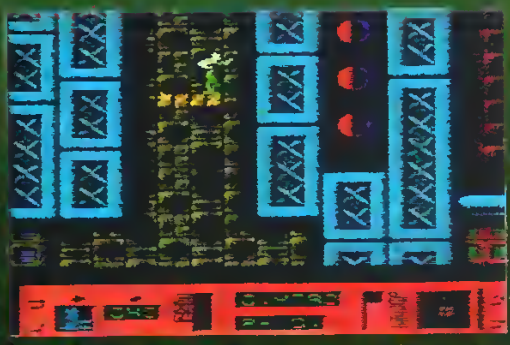
Nintendo

THE ALIEN FRAPPE TOUJOURS TROIS FOIS !



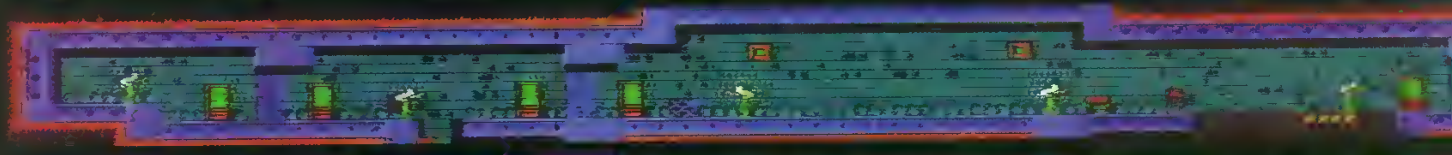
Ouvrez les portes qui vous permettent d'accéder à des sections du couloir qui cachent bien souvent des prisonniers !

La belle Sigourney dormait tranquillement dans sa capsule EEV sur le SULACO, rêvant de son chat, et de ses futures vacances avec le Caporal Hicks sur une plage de Floride, baignée de soleil. Mais voici que la belle se réveille inopinément, et faute de bain de soleil, se retrouve dans un bain de tripes, celles de Hicks, et de la petite Newt qui périt du voyage. On imagine sans peine la scène dont le comique n'échappe à personne. Voici que Sigourney, alias Ripley, s'écrase - mollement selon certains- sur la planète pénitencier, Fiorina 161. Avec elle -sinon ce n'est pas drôle-, un (pour le film) ou une floppée (pour le jeu), d'Aliens visqueux ! Ces Aliens s'emparent aussitôt des prisonniers du complexe, les collent aux murs à l'aide de trois tours de chewing-gum et les inséminent de façon on ne peut plus naturelle, mais un naturel sauce Alien, c'est-à-dire très "hard". Dès lors, votre mission consiste à aller rechercher tout ce petit monde, en tuant tous les Aliens du coin, ceci en un temps limité, avec des munitions (lance-flammes, mitrailleuse, grenades), limitées elles aussi. Tous les trois niveaux, un méga-Alien vous attend, de quoi vous inquiéter et surtout vous trucider.



N'oubliez pas d'utiliser l'ascenseur si vous ne voulez pas vous prendre une gamelle de toute première beauté !

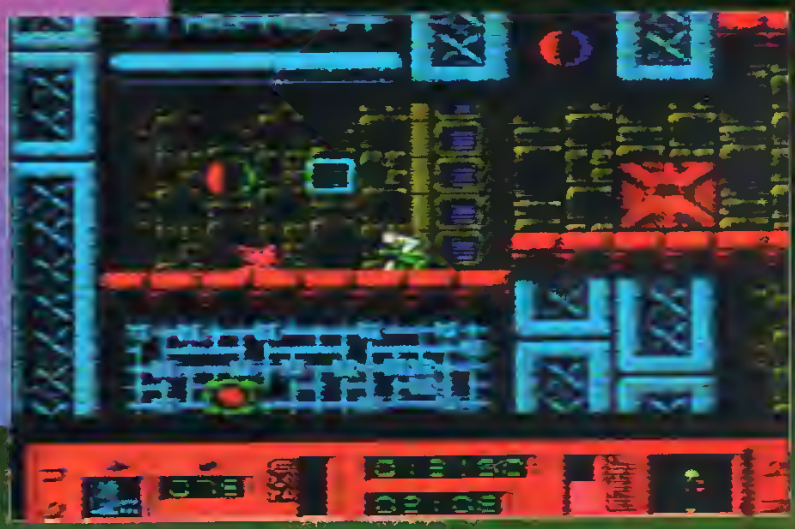
ALIEN



FACE À FACE

ALIEN 3 CONTRE PROBOTECTOR 2

Le constat se fait rapidement. Avec des graphismes moyennement satisfaisants d'un côté comme de l'autre, Alien 3 se distingue de Probotector 2 comme un jeu où il faut allier à l'action, un minimum de recherche. Ceci ne veut pourtant pas dire qu'Alien propose moins d'action, bien au contraire. Probotector peut, pour sa part, se jouer à deux ! Avantage non négligeable, surtout pour ce genre de jeux. Alors si vous êtes deux joueurs potentiels amateurs d'action pure, allez voir du côté de Probotector, sinon, Alien 3 est pour vous !



Les nerfs d'Aliens tout aussi célèbres que les Aliens eux-mêmes sont aussi au rendez-vous ! Ce n'est pas très beau, et après la version Super Nintendo, on est un peu déçu. Cependant, c'est ce que l'on appelle faire un jeu complet.

ALIEN 3

EDITEUR · ACCLAIM
GENRE · ACTION
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX · 8
NIVEAUX DE DIFFICULTE
3
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUE
NON



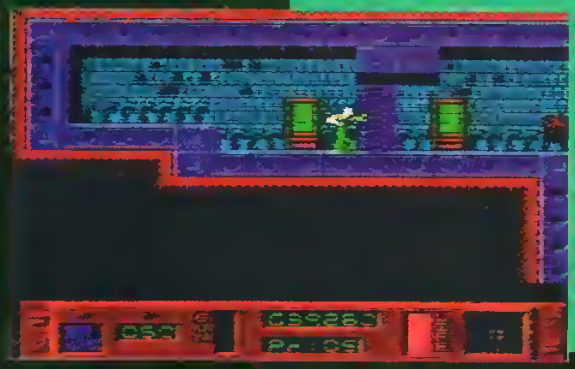


Après Dizzy Megadrive qui était tout d'abord passé sur la Nintendo, 8 bits, voici qu'arrive sur la Nes, un jeu de la Megadrive : Alien 3. Alors que l'on aurait pu s'attendre à une adaptation d'Acclaim de l'Alien 3 Super Nintendo, il s'agit de celui de la Megadrive ! Surprise ! Et une surprise assez bonne qui plus est, car même si les graphismes ne sont pas au top-niveau des capacités de la machine, il n'en demeure pas moins que le principe de base reste identique : retrouver 2— prisonniers en un temps minimum imparti. L'animation est bonne et la maniabilité aussi ; seuls sons et graphismes restent en deçà et ne viennent convaincre personne. Sans être l'un des grands jeux de la console, une assez bonne production.

T.S.R.

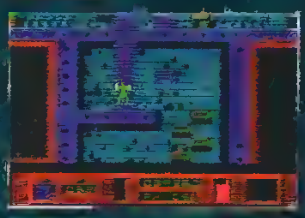


Un de plus sauvé ! Pour chaque niveau, vous devrez libérer un certain nombre de prisonniers en un temps minimum. Ensuite, il vous faudra trouver la sortie ! Bonne chance !

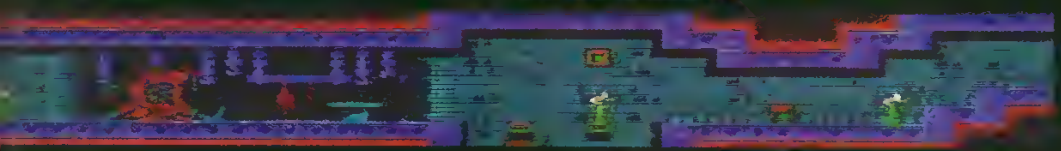


- Un principe d'action/recherche plutôt bon.
- Un bon niveau de difficulté.

- Des graphismes en demi-teinte.



Pour aller pêcher un prisonnier, il faut parfois faire de longs, très longs trajets ! Une ligne droite orthodoxe et pas si simple que ça !

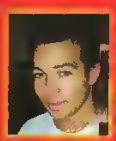


GRAPHISMES
13
Les capacités de la console permettaient mieux.

ANIMATION
13
Un scrolling qui suit parfois lentement, mais les quelques sprites s'animent bien.

MANIABILITÉ
16
Le maniement des diverses sortes d'armes se fait sans problème.

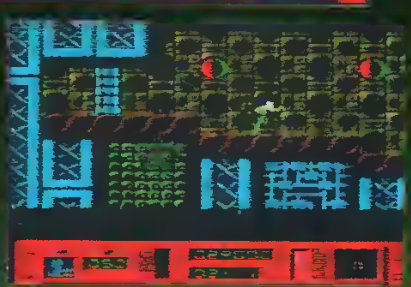
SON/BRUITAGE
12
Rien de mémorable.



Eh bien cela pourrait paraître étonnant, mais voici la version la plus agréable à jouer de ce jeu...non pas que la réalisation soit somptueuse au point de mettre la Megadrive dans le vent, mais le plaisir de jouer y est à sa quintessence, et je vous avouerais que je ne sais pas à quoi cela est dû. Autrement dit, ce jeu a "ce petit plus" qui fait que l'on s'y accroche, comme les bébés Aliens sur vos tronches fraîchement fondues sous l'effet de l'acide que produisent ces p'tites bêtes. Allons, laissons de côté la partie gore du jeu (fait étrange : c'est le premier jeu sur Nintendo où l'on voit des tripes...la censure a-t-elle été endormie ?) et parlons de l'aspect pratique. Les quatre armes, à part le lance-flamme, sont toutes très jolies ; les graphismes sont assez colorés sans être trop fouillis, comme souvent sur Nes maintenant, et le scrolling est souple à souhait. Quant aux musiques, elles sont heureusement on ne peut plus cools et savent éviter le piège des crachouillis de brebis mortes, comme on l'entend trop souvent sur Nes...comme dirait "Bravo girl !" Vraiment un jeu très cool.

Greg





GLOBAL
84%

BATMAN RETURNS

MENAGE A TROIS DANS GOTHAM



Batman Returns marque la première apparition française sur Super Nintendo de Batman. Comme son nom ne l'indique pas, ce jeu est en fait l'adaptation du deuxième film et en reprend les scènes clés, ainsi que les personnages. Le tout est ficelé par Konami dans un beat–them–up 100 % qui vous mettra quand même, l'espace de quelques écrans, au volant de la célèbre batmobile (dans des scènes 3D). Batman peut utiliser ses pouvoirs ainsi que sa poigne de fer pour mettre en déroute les hordes de clowns à la solde du Pingouin. Il se pourrait même qu'il rencontre la sensuelle Catwoman, maouw !



Konami s'essouffle sur SFC alors qu'il cartonne sur Megadrive. Cela se ressent même sur les sorties Super Nintendo françaises (avec quelques mois de décalage sur le Japon). Ce jeu pourtant superbe graphiquement et plein de réalisme, rappelle le film. Les sprites sont énormes et les enchaînements de Batman impressionnants. Le problème est que l'on se lasse bien vite d'exécuter toujours les mêmes coups. La course 3D en batmobile ne change pas vraiment le topo, car elle est très décevante. Ce jeu a du punch et il vous éclatera pendant trois heures chez un copain (comme dirait TSR l'ami des copains), mais on en reste là ; pas de quoi dépenser 450 balles.

OLIVIER





Batman peut donner des coups de poing, de pied, exécuter des sauts, balancer ses ennemis, mais il peut aussi en prendre un dans chaque main et les écraser tête contre tête.

BATMAN RETURNS

EDITEUR • KONAMI
GENRE • BEAT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3

- Une adaptation excellente de l'ambiance des films.
- Des graphismes somptueux.
- Des sprites énormes et réalistes.

- Pas assez de sprites différents et simultanément à l'écran.
- Trop peu de coups.
- Un jeu qui lasse trop vite.

CARTOUCHE FRANÇAISE

17 GRAPHISMES
C'est vraiment très beau autant pour les sprites (énormes mais peu nombreux) que pour les décors. On reconnaît la patte Konami.

16 ANIMATION
L'animation est fluide, mais les effets spéciaux ne sont pas faramineux. De plus, le nombre de sprites simultanés à l'écran est faible.

18 MANIABILITÉ
Une gestion des coups excellente et des mouvements faciles à contrôler. Il est vrai qu'il n'y pas trop de combinaisons possibles.

18 SON/BRUITAGE
Les bruitages sont sympas, la musique est fantastique, c'est celle du film (avec les violons et tout !).

GLOBAL 82%

LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS IMPORT

PAYEZ VOS JEUX *NEUFS*
MOINS CHERS
CHEZ ***HARD DISCOUNT SHOP.***
PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK
PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

HARD DISCOUNT SHOP

SUPER-NINTENDO *Française*

– TOP 10 –

Mortal Kombat	495 F
Alien 3	345 F
Tecmo NBA Basketball	445 F
Tiny Toon	395 F
Eric Cantona Football	395 F
Astérix	345 F
Star Wing	415 F
Pocky and Rocky	395 F
Super Star Wars	415 F
Bulls vs Blazers	395 F

Blues Brothers	395 F	Pop'n Twinbee	445 F
Desert Strike	395 F	Populous	295 F
Fighting Spirit	395 F	Spiderman vs X Men	345 F
Legend of Zelda	375 F	Super Kick Off	295 F
Magical Quest	395 F	Super Mario 4	395 F
Mario Paint	385 F	Super Mario Kart	385 F
NHLPA Hockey 93	395 F	Turtles Ninja 4	395 F

INCROYABLE ! *L'AD 29 à* ***45 F***
pour l'achat d'1 jeu
et ***GRATUIT*** *pour l'achat de 2 jeux*

SUPER-NINTENDO *Import*

– TOP 5 –

Final Fight 2	445 F
Sonic Blastman	395 F
Street Fighter 2 Turbo	445 F
WWF Royal Rumble	495 F
Goof Troop	445 F

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

Amazing Tennis	395 F	Cybernator	395 F
Batman Return's	395 F	Fatal Fury	445 F
Battletoads	395 F	First Samourai	345 F
Best of Best Karaté	345 F	Kawasaki Caribean	295 F
		Lost Viking	395 F
		Mario Collection	445 F
		Mario is Missing	395 F
		Mechwarrior	295 F
		Out of This World	295 F
		Power Monger	395 F
		Shadow Run	395 F
		Sim City	395 F
		Star Fox	445 F
		Streetfighter 2	475 F
		Tazmania	295 F
		Terminator	345 F
		World Class Rugby	395 F
		Wolfchild	295 F
		WWF Wrestlermania	345 F
		Super Slap Shot	345 F
		Yoshi's Cookie	345 F
		Bubsy	495 F

ADAPTATEUR AD 29	**79 F**	ACTION REPLAY PRO	**395 F**
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	**99 F**	CONTROL PAD DYNA 1	**95 F**

GAMEBOY

– TOP 10 –

Mortal Kombat	225 F
Legend of Zelda	245 F
Astérix	225 F
Super Marioland 2	225 F
Tiny Toon	225 F
Kirby's Dream Land	195 F
Top Rank Tennis	149 F
Super Marioland	195 F
Starwars	225 F
NBA Challenge N2	195 F

4 in 1 Fun Pack	225 F	Prince of Persia	225 F
Alley Way	195 F	Spiderman 3	225 F
Blues Brothers	225 F	Star Trek Next Gener	225 F
Empire Strike Back	225 F	Starwars	225 F
F15 Strike Eagle	225 F	Super Kick Off	125 F
Ferrari Grand Prix	225 F	Tiny Toon	225 F
Final Fantasy Legend 3	295 F	Titus the Fox	225 F
Kirby's Dream Land	195 F	Tom and Jerry	225 F
Lemmings	195 F	Track and Field	225 F
Looney Tunes	225 F	Turtles Ninja 2	225 F
Mickey Dang. Chase	225 F	WWF Superstars 2	225 F
Populous	225 F	Yoshi's Cookie	149 F

MEGADRIVE *Française*

– TOP 10 –

Mortal Kombat	395 F
Jurassic Park	345 F
Jungle Strike	345 F
Flashback	345 F
X Men	345 F
Shining Force	395 F
Cool Spot	345 F
Bubsy	345 F
Fatal Fury	345 F
Tiny Toon	345 F

LES PRIX CANONS H.D.S.

Super Kick Off	295 F	Indy Last Crusade	145 F
Ball Jacks	245 F	Megalomania	145 F
Strider 2	245 F	Speed Ball 2	145 F
Lemmings	195 F	Sunset Riders	145 F
Batman Return's	145 F	Two Crudes Dudes	145 F

André Agassi	395 F	European Club Soccer	345 F
Another World	345 F	Global Gladiator	345 F
Atomic Runner	145 F	Leaderboard	195 F
Bulls vs Blazer	345 F	LHX Attack Chopper	395 F
Desert Strike	345 F	Mickey et Donald	345 F
Ecco le Dauphin	345 F	Micro Machines	345 F
		Mig Fulcrum	345 F
		Mohamed Ali Box.	345 F
		NHLPA Hockey 93	345 F
		PGA Tour Golf 2	345 F
		Populous 2	345 F
		Powermonger	245 F
		Road Rash 2	345 F
		Senna Grand Prix	345 F
		Shinobi 3	345 F
		Side Pocket	345 F
		Sonic 2	345 F
		Street of Rage 2	345 F
		Super Kick Off	345 F
		Turtle Ninja	345 F

MEGADRIVE *Import*

Amazing Tennis	395 F	Battle Toads	245 F	Summer Challenge	345 F
Bart's Nightmare	345 F	BOB	345 F	Tecmo Wd Club Socc.	395 F
Batman to Joker	195 F	Spiderman vs X Men	395 F	WWF Royal Rumble	395 F

MEGA KEY	**99 F**	CONTROL PAD PRO 2	**95 F**
ACTION REPLAY PRO	**395 F**	PRO PAD SV 434	**125 F**

MEGA CD *Français*

After Burner	345 F	Final Fight	345 F	Robo Aleste	345 F
Batman Returns	345 F	Jaguar XJ 220	345 F	Sherlock Holmes	345 F
Black Hole Assault	345 F	Prince of Persia	345 F	Wolfchild	345 F

MEGA CD *Import*

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur CDX PRO

ADAPTATEUR CDX PRO **395 F**

Chuck Rock	345 F	Hook	345 F	Sewer Shark	445 F
Ecco le Dauphin	345 F	Night Trap	445 F	Wonderdog	395 F

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Super Nintendo et Gameboy sont des marques déposées de Bandai Nintendo
Mégadrive et Gamegear sont des marques déposées de Sega

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER : 93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

OUVERT
DE 9h à 19h
DU LUNDI
AU SAMEDI

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL ..... TEL .....

N° CLIENT ..... N° carte bleue : . . .

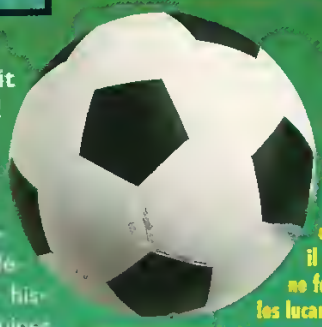
REGLEMENT :
☐ **Chèque Bancaire**
☐ **CCP**
☐ **Je préfère payer au facteur (+35F)**
☐ **Carte-bleue :**
Date d'expiration __/__
Signature :

TITRES 14 JOYPAD	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	Port-Emballage	+20 F
	Total à payer	

Game Gear

LA COUPE DU MONDE AVANT L'HEURE !

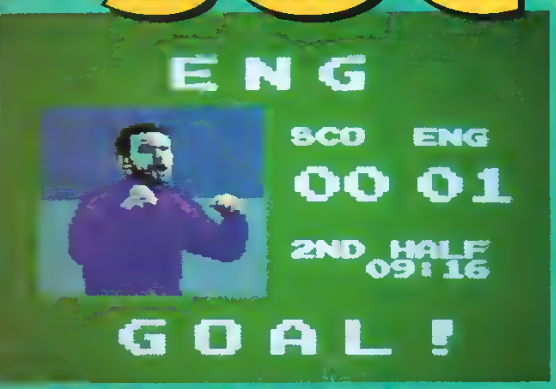
Déjà testé sur Master System, World cup Soccer a eu un petit frère sur la version Game Gear ! Pour votre plus grand plaisir, vous allez disputer la prestigieuse Coupe du Monde, et il vous faut vous préparer très dur ! Vous avez le choix au départ entre deux vitesses : rapide et lente. Il est d'ailleurs préférable, au départ, de prendre cette dernière, histoire de s'accoutumer. Ensuite, parmi 24 équipes de 15 joueurs (avec les remplaçants), il faudra élire son digne représentant. Préférez le Brésil, c'est les meilleurs ! Toutes les équipes ont des caractéristiques propres que l'on pourra modifier à sa guise à l'aide de points attribués après chaque victoire remportée. Tous les coups sont évidemment présents : reprise de volée, tir puissant, lob, arrêt spectaculaire de gardien, corner, penalty...



Un tir de loin d'une puissance inouïe est arrêté sans embage par le gardien adverse ! De quoi se démoraliser ? Certes, non, il vous "suffira" la prochaine fois de placer la balle dans les lucarnes.



TENGEN WORLD CUP SOCCER

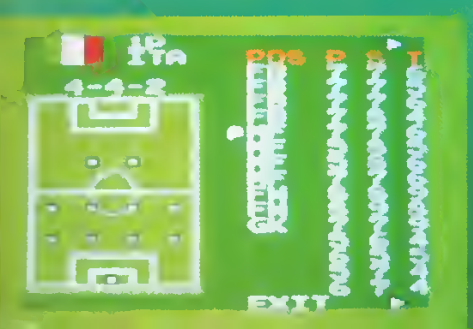


Après un match acharné, les deux équipes n'ont pu se départager. Alors, on repart à zéro ? Certainement pas, tous devant le poteau pour tenter de marquer dans la séance de tirs aux buts !

World cup soccer a quasiment les mêmes options sur Game Gear que sur Master System. Sur les deux machines, les qualités essentielles restent la vitesse de défilement de l'écran et des sprites, et l'extrême jouabilité de l'ensemble. Il n'y a absolument pas besoin de s'entraîner dans les matchs amicaux durant des heures, la prise en main coule de source. Certaines digits graphiques qui agrémentent le jeu, sont vraiment très bien rendues, la pixellisation passe presque inaperçue. Ce n'est peut-être qu'un exercice de style, mais ça fait toujours bisch ! Mais l'intérêt suprême vient surtout du fait que l'on puisse jouer à deux en même temps. Via le câble de liaison, les parties offrenes deviennent vite légion ! En tout cas, c'est un plus très intéressant, qui vient compléter la panoplie déjà très fournie du meilleur tout sur Game Gear.

TRAZOM





Vous choisissez le type de formation que vous désirez, en même temps que vous pourrez attribuer des points de force à quelques-uns de vos joueurs.

TENGEN WORLD CUP SOCCER

EDITEUR • TENGEN
GENRE • SPORT
TAILLE CARTOUCHE 2 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 2
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (LINK)
NOMBRE DE NIVEAUX • 7
CONTINUES
PASSWORDS

- Une excellente animation.
- Une maniabilité exemplaire.
- Des digits graphiques très intéressantes.
- Plein d'équipes.

- En mode "vitesse lente", subsiste bizarrement quelques bugs.

GRAPHISMES 15
Ils sont assez sobres, mais les digits graphiques apportent une touche artistique supplémentaire.

ANIMATION 18
Elle est ultra-rapide et ultra-fluide ! Rien d'autre à dire à ce sujet.

MANIABILITÉ 17
Une maniabilité d'une facilité déconcertante.

SON/BRUITAGE 16
L'ambiance sonore est bien retranscrite à travers les matchs, et les musiques s'imposent facilement.

GLOBAL 84%



ULTIMA games

1ère chaine de magasins de jeux vidéo neuf et d'occasion en France !!!

NOUVEAU

57, av des Gobelins, 13ème
Tél. : 47 07 33 00
Métro : Ploce d'Italie

SEGA

EGA MEGADRIVE* ..... **490 F**

OUVEAUTES : Mortal Kombat, Street Fighter II, Men, Jurassic Park, Rocket, Amazing Tennis.

CCASIONS :

LTERED AND BEAST	**79 F**
YBERBALL	**79 F**
ONIC	**79 F**
RIDDER	**99 F**
REET OF RAGE	**99 F**
IEN STORM	**119 F**
HOSTBUSTER	**119 F**
ORLD CUP ITALIA	**119 F**
OONWALKER	**119 F**
ERC	**119 F**
ICKEY MOUSE	**119 F**
OLDEN AXE	**119 F**
ONALD	**119 F**
HADOW DANCER	**119 F**
ONIC 2	**149 F**
IEN 3	**149 F**
HOCKEY	**149 F**
MORTAL	**149 F**
RMINATOR	**149 F**
CCO LE DAUPHIN	**199 F**
RAND PRIX MONACO	**199 F**
UNDERFORCE III	**199 F**
REET OF RAGE II	**249 F**
ATAL FURY	**299 F**
RASSIC PARK	**299 F**
UBSY	**299 F**
NY TOONS	**299 F**

Pour les autres titres nous téléphonez, plus de 100 titres à moins de **120 F.**

5, bld Voltaire, 11ème
Tél. : 43 38 96 31
Métro : République

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO Française* ..... **590 F**

NOUVEAUTES : Mortal Kombat, Street Fighter Turbo, Mario Collection, Cantona Football, Goof Troop, Dragon Ball Z, Ranna 1/2 II, Jurassic Park, Bamber man, Fighting Spirit, Art of Fighting.

OCCASIONS :

STREET FIGHTER II	**199 F**
ACTRAISER JAP	**199 F**
SOUL BLADER JAP	**199 F**
R TYPE	**199 F**
ROBOCOP	**199 F**
THUNDER BEAT	**199 F**
RUSHING BEAT	**199 F**
SUPER TENNIS Fr	**249 F**
SUPER SOCCER Fr	**249 F**
F ZERO Fr	**249 F**
PILOT WIN Fr	**249 F**
ADDAM FAMILY	**249 F**
KICK OFF	**249 F**
WING COMMANDER	**249 F**
SUPER PROBOTECTOR	**249 F**
AXELAY	**299 F**
STAR WARS	**299 F**
ZELDA	**299 F**
CASTELVANIA	**299 F**
ANOTHER WORLD	**299 F**
ROAD RUNNER	**299 F**
PRINCE OF PERSIA	**299 F**

Pour les outres titres nous téléphonez, plus de 50 titres à moins de **250 F.**

Pour tout achat de 4 jeux, MEGADRIVE ou SUPER NINTENDO sur une période d'un an, nous vous offrons un 5ème jeu de votre choix gratuitement.

Echanges et occasions
21, rue Turin, 8ème
Tél. : 42 94 97 14
Métro : Rome

NEO GEO

NEO GEO **2490**
NEO GEO + 1 jeu au choix (Burning Fight, Magician Lard, Mamm 75 , Raguy, Cyber Li **2990**

Cadeau : Pour tout achat d'une NEO GEO 1 jeu nous vous offrons un échange gratuit d votre jeu.

Grand stock de jeux neufs et d'occasion (à p de 399 F).

Cadeau : Paur tout achat de 3 jeux neufs une période d'un an, nous vous affrans un je

ACHAT

NOUS ACHETONS COMPTANT ou en bo d'échange tous vos jeux et cansoles au plus cours du marché.

ex : Matériel MEGADRIVE camplète..... **390**
SUPER NINTENDO camplète **490**
NEO GEO camplète..... **1090**
GAME BOY + 1 jeu..... **200**

- Jeux MEGADRIVE : Shining Force, Fatal Fu Martal Kombat, Flash Back..... **200**
- Jeux SUPER NINTENDO : Dragon Ball Z II, Ranma 1/2 II, Street Fighter II Turba, Mortal Kambat..... **300**
- Nous vous reprenons tous vos jeux MEGADRI contre des jeux SUPER NINTENDO sans rien pa (à valeur égale).
- Passibilité de remplacer vatre ancienne can et tous vos jeux cantre cansole et jeux d'une autre marque.

ECHANGEZ VOS JEUX à PARTIR D 50 F PLUSIEURS MILLIERS DE JEU VOUS ATTENDENT.

ULTIMA Boutiques Province

Marseille	26, rue de la Palud	13001	Tél. : (16) 91 33 24 25
Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : (16) 89 66 37 37
Perpignan	2, rue Lafayette	66000	Tél. : (16) 68 56 76 20
Tours	97, avenue Grammont	37000	Tél. : (16) 47 64 51 51
Bastia	3, rue St François	20200	Tél. : (16) 95 31 68 70
Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél. : (16) 93 61 10 21
Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél. : (16) 42 27 59 45
Nimes	4, rue des Greffes	30000	Tél. : (16) 66 76 16 16
Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél. : (16) 54 74 44 53
Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél. : (16) 76 64 06 11

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIM
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 96 31 - Fax : (1) 43 38 1
86 pour la VPC demander Thierry.

Nom ..... Prénom .....
Adresse complète :.....
.....
Tél. (obligatoire) : .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL

❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE

|_|_|_|_| DATE D'EXP.

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE..... ..SIGNATURE

Nintendo

L'HOMME ARRIGNEE FAIT UNE TOILE !



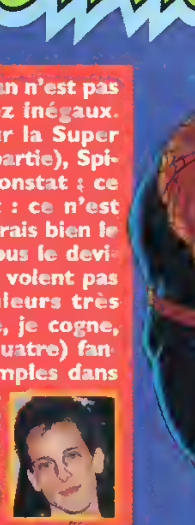
On ne s'appelle pas Spidey pour rien. Pour franchir certains endroits, un seul moyen, s'accrocher aux murs en se collant dessus.

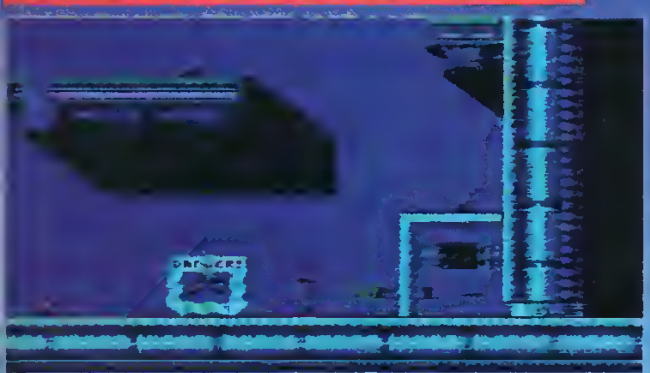
Comme le dit la chanson, "L'araignée dans sa toile, elle attrape les bricolos en passant". Car l'araignée est là ! Pour ne pas sombrer dans le plus grand des ridicules, il va falloir vous en tenir à ça ! En d'autres termes, vous allez devoir vaincre six ennemis réunis spécialement par le Docteur Octopus, qui rêve toujours de conquérir le monde. C'est une espèce de jubilée pour la cinquantième tentative du docteur. Les vedettes de son équipe sont Electro, Sandman, Mysterio, Vulture, le Hobgobelin et Doc Ock (Octopus). Bien sûr. En traversant une quantité hallucinante d'endroits tous plus ou moins mal famés. Spider Man, seul membre de son équipe, ce qui n'est déjà pas si mal : on aurait pu mettre avec lui Françoise S., Pierre Palmade et Muriel Robin- est bien seul ! Avec force coups de poings et de pieds, en s'accrochant aux murs lorsque c'est nécessaire, et en tirant sa toile pour aller plus loin, Spidey va faire des siennes et vaincre une fois encore le Docteur Octopus qui pourra bientôt fêter le cinquantenaire de ses tentatives.

SPIDER-MAN

RETURN OF THE SINISTER SIX

L'idée de faire un jeu vidéo de Spider Man n'est pas nouvelle, mais les résultats sont assez inégaux. Après une réussite plutôt brillante sur la Super Nintendo (les X Men étant alors de la partie), Spidey arrive sur la Nintendo. Premier constat : ce n'est pas magnifique. Second constat : ce n'est vraiment pas magnifique. Je vous donnerais bien le troisième constat, mais je pense que vous le devinerez seul. Avec des graphismes qui ne volent pas haut (sprites petits, décors aux couleurs très sombres...) et un intérêt à la "j'avance, je cogne, j'avance..." Spider Man n'est pas (les quatre) fantastique(s). Les niveaux sont petits, simples dans l'ensemble, et tout à fait dénués d'originalité. Les fans de l'homme araignée et des autres pourront apprécier, mais finiront très vite ce jeu qui possède tout de même ses qualités.- T.S.R.





SPIDERMAN
RETURN OF THE SINISTER 6

EDITEUR • LJN
GENRE • ACTION/ PLATES-FORMES
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
CONTINUE • 1 SEUL



- Les persos de Comics.
- Des décors variés.

- Le jeu est trop facile.
- L'intérêt se cherche au microscope électronique à balayage.

12 **GRAPHISMES**
Des sprites petits et des décors variés, mais mal colorés.

13 **ANIMATION**
Spidey bouge vite et les scrollings sont bons dans l'ensemble.

15 **MANIABILITÉ**
Seuls les combats sont délicats pour le reste, mouvements, on y arrive sans peine.

12 **SON/BRUITAGE**
On reste sur sa faim même si la musique d'ambiance est cool.

GLOBAL 55%

L'ALMANACH DES VOITURES ANCIENNES



NOUVEAU !

30 octobre 1993. Retenez bien cette date. Ce jour-là sortira le premier ALMANACH DES VOITURES ANCIENNES. Un ouvrage luxueux (196 pages, 250x200 mm, tout en couleurs) entièrement dédié à la voiture de collection. Au sommaire : l'agenda 1994 pour noter vos rendez-vous, 54 histoires inédites de restaurations, des reportages exclusifs sur la Carrera Panamenca, les casses aux Etats-Unis, toutes les manifestations de l'année, les clubs d'anciennes, un carnet d'entretien, etc. En le commandant dès aujourd'hui, vous bénéficierez du **tarif de souscription : 100 FTTC seulement au lieu de 180 FTTC.** A ce prix-là, l'ALMANACH DES VOITURES ANCIENNES constitue le cadeau idéal de fin d'année.

Offre de souscription 100 FTTC au lieu de 180 FTTC



L'offre de souscription sera close le 30 octobre 1993.

Vivez la passion jusqu'au bout de l'année.

Caractéristiques

Format 250 x 200 mm, à l'italienne.
Couverture avec rainure pages.
196 pages en couleurs.
Le semainier 1994.
Chaque semaine, une histoire de voiture ancienne de A, comme Alfa Roméo à Z, comme Zill ; toutes les manifestations (bourses d'échanges, expositions, concentrations).
La liste complète des casses français avec les voitures exposées, les tarifs, les heures d'ouverture...
La liste complète des clubs de voitures anciennes avec leurs caractéristiques techniques.
Un carnet d'entretien.
Des reportages exclusifs, des photos inédites...

BON DE SOUSCRIPTION

A retourner à PIXEL PRESS STUDIO 1, parc des Fontenelles 78870 Bailly avant le 30 octobre 1993

☐ **Oui,** je veux bénéficier du tarif de souscription de L'ALMANACH DES VOITURES ANCIENNES au prix unitaire de 100 FTTC.

..... Nbre d'exemplaires x 100 FTTC =..... FTTC + frais de port (1) ..... FTTC

TOTAL = ... **FTTC**

☐ **Je vous joins mon règlement**, et j'ai bien noté que mon chèque ne sera encaissé qu'à parution

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal ..... Ville .....

(1) Envois en collissimo (35 F de un à trois exemplaires ; 60 F de quatre à dix exemplaires)

Super Nintendo

I'M NOT A PRISONER ! I'M A FREE MAN !



On a beau être super héros, ce n'est pas pour cela que l'on est infaillible ! Qu'il s'agisse de Tornado, de Wolverine avec ses griffes, de Gambit et de ses cartes, de Cyclop ou encore de Spiderman, du jour au lendemain, vous pouvez vous retrouver en pleine m... enfin, avoir des ennuis. J'en profite au passage pour signaler une petite erreur qui s'est glissée subrepticement dans le numéro 15. Wolverine est, pour nous autres Français, Serval, et non pas Cerval. Merci au sympathique lecteur qui a relevé l'erreur et nous l'a signalée. Le coupable a été exécuté sur l'instant. Bref, les cinq super héros sont tombés dans un piège machiavélique ! Chacun d'entre eux devra se sortir de deux épreuves plutôt délicates pour récupérer sa liberté. Serval sera en plan beat them up, Tornado dans un labyrinthe immergé, Spiderman dans un jeu d'action plates-formes, idem pour Cyclop, alors que Gambit sera poursuivi par une roue géante ! Un jeu varié que des musiques excellentes accompagnent de bout en bout.

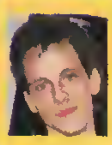
SPIDERMAN

X MEN ARCADE'S REVENGE









Bis Repetitae. La version française de Spiderman and The X Men est identique en tout point à celle que nous avons déjà testée dans le Joypad 15. Aucune différence. Avec des musiques super, une animation irréprochable, une action variée qui ne s'arrête pas une seule seconde, X Men est un soft excellent. De plus, les Marvel's Super Hero sont très bien repris, et chaque niveau est plus ou moins en accord avec le type de personnage. Les fans ne devraient pas se trouver baffoués par ce jeu qui s'inspire des Comics. Il n'y a rien à redire sur la durée de vie du soft que seuls les très bons joueurs peuvent finir rapidement (pas de continue en plus !). Envoyez, c'est pesé !

T.S.R.

Après un niveau d'intro. où l'on retrouvait Spidey, le revoici une fois fait prisonnier. Lui aussi doit passer certaines épreuves.

SPIDERMAN
X MEN ARCADE'S REVENGE

EDITEUR · LJN
GENRE · ACTION
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE · DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES
NON ET VOUS?

- Des niveaux variés.
- Les musiques sont bétres

- Rien d'extraordinaire techniquement parlant, pas un zoom, une petite rotation, rien du tout...

CARTOUCHE FRANÇAISE

GRAPHISMES 17
Les décors sont variés et nous font voir que la Super Nintendo possède une belle palette de couleurs.

ANIMATION 17
Des scrollings multidirectionnels impec., des sprites qui bougent vite et bien. C'est parfait !

MANIABILITE 18
Rien à redire, et heureusement, les niveaux sont suffisamment difficiles comme ça !

SON/BRUITAGE 19
Les bruitages, particulièrement pour Tornado, sont très bons, et les musiques géniales.

GLOBAL 95%

superstar joypad

Nec

KHADER & MOULOUD'S ADVENTURE !

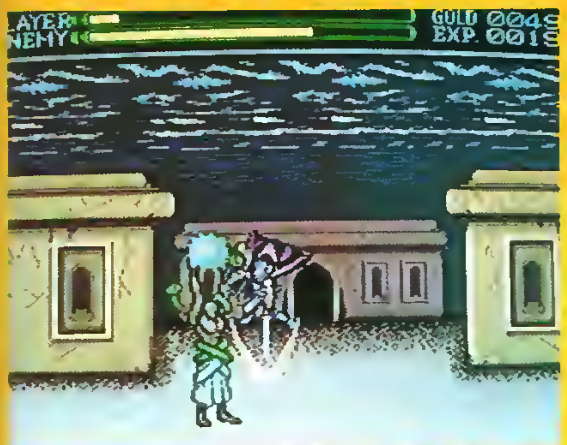


De superbes dessins animés, comme à la télé (japonaise).

EXILE

THE WICKED PHENOMENOM

Le Brave Sadler est un peu embeté, car il doit absolument sauver Bagdhad d'une menace de guerre...non non, les contrats de l'OLP n'ont pas encore étés rompus, mais une force bien plus sombre, sournoise et maléfique que quelques terroristes avides de sang...il s'agit d'un espèce de démon qui digère mal le cassoulet, et dont les vents dérangent quelques peu les habitants du coin...à vous de les sauver!





Les coups disponibles sont très bô et souvent efficaces.

Déjà testé dans le Joypad 15 en version "import japonaise", le revoilà dans sa version US ramené héroïquement par Ubi soft... quelle grande idée, car désormais, et si le phénomène se répète, bientôt la France entière pourra savoir à quel point les jeux d'aventure-action sur Nec sont les meilleurs... bon, parlons un peu de celui-ci : les phases de recherches, même si elles sont un peu legères, ont le mérite d'être claires et concises, et on est très content de parler aux divers paysans bien tristes de ce jeu... sinon, bon les phases arcades sont nickels, et comme dans F1 Grand Prix, on peut choisir son écurie en cours de stage. Euh, non je voulais dire que l'on peut choisir entre 4 personnages, tous différents, pour passer un stage, ce jeu n'ayant que peu de rapport avec F1 Grand Prix... Aie, la gaffe !

Greg



Les femmes à l'honneur avec la jolie Rumi lanceuse de couteaux !

EXILE THE WICKED PHENOMEN

EDITEUR : RIOT/WORKING DESIGNS

MACHINE : SUPER CD ROM NEC

GENRE : ACTION/RPG

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS : 1

CONTINUES ILLIMITES AVEC SAUVEGARDE

- En anglais !
- Recherche d'idées ET défonçage (euh ?) d'ennemis !
- Un dessin animé qui tue sa race maudite.
- 4 persos différents !
- Un système de points d'expérience !

- Un menu un peu énervant.

GRAPHISMES 18
Simples, mais efficaces, ils ont le mérite d'être de bon goût.

ANIMATION 17
Plusieurs animations pour chaque personnage, et des successions d'images honnêtes.

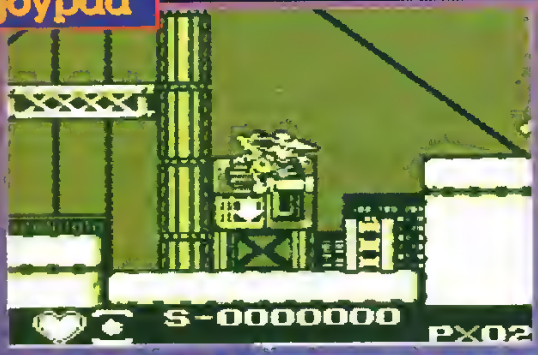
MANIABILITE 19
Au doigt et à l'oeil, comme toujours sur Nec, en fait !

SON/BRUITAGE 19
Les sons restent dans le domaine du correct, et les musiques au ton oriental, c'est bon comme là-bas, dis !

GLOBAL 90%

superstar joypad

Game Boy



Des petites machines sont disponibles un peu partout, et il suffit de sauter sur leur manette pour faire tomber un objet qui vous servira de monnaie pour progresser.



MR COIN COIN, DUCK-TEUR ES CARTOON !

Duckville est sens dessus dessous depuis qu'une puissante organisation criminelle contrôle tous ses quartiers. Il ne reste plus qu'une solution : illuminer le ciel avec un projecteur au sigle de Batman, non pardon ! Il faut lancer un appel télévisé à Darkwing Duck. Ce canard aux super pouvoirs est le seul capable de lutter contre l'ennemi : il peut, en effet, se coller aux plates-formes tel Spiderman et tirer des projectiles plus ou moins puissants selon les bonus trouvés. Sa cape lui permet de se protéger des tirs ennemis avant de riposter. Ce jeu de plates-formes vous propose des passages complexes, des pièges redoutables, et des tonnes de surprises (dont les niveaux bonus cachés). Coin, coin !

Pour rejoindre le niveau bonus caché, il suffit de se placer au début du deuxième stage sur la première plate-forme, et de tirer vers la gauche (dans le vide). Une porte apparaîtra...

DARKWING DUCK



Ah Capcom ! Il y a des géants japonais comme Capcom ou Konami dont on a du mal à critiquer les produits. Pensez-donc, ils sont souvent les meilleurs dans leur genre. En attendant Duck Tales II, les amateurs de canards seront comblés, car Darkwing Duck met en scène le justicier de Duckville, le canard énigmatique qui se protège derrière sa cape. Ce jeu est encore plus porté sur l'action et les plates-formes que Duck Tales, c'est pour vous dire ! Tout y est parfaitement dosé, à part peut-être la difficulté (tant mieux pour la durée de vie !). Les graphismes sont dans le plus pur style cartoon, et les passages toujours plus compliqués. De plus, le jeu est truffé de niveaux bonus et de bonus. La maniabilité est excellente et vous serez sûr de rester accroché à Darwing Duck si vous aimez le genre. OLIVIER





Pour éviter les tirs ennemis, il suffit de sortir sa cape et de s'y draper. N'oubliez pas la fléchette (à ventouse) au-dessus.

DARKWING DUCK

EDITEUR • CAPCOM
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • DIFFICILE
TAILLE • 1 MB
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES INFINIS

- Le jeu de plates-formes par excellence sur Game Boy.
- Une grande durée de vie.
- Des situations originales.
- Des personnages beaux et bien animés.

- C'est difficile, très difficile.
- Peut-être des graphismes un peu ardés parfois.

GRAPHISMES 17
Les décors sont parfois dépouillés et sombres, mais les sprites pleins de vie, ça c'est du travail de graphiste !

ANIMATION 17
L'animation des sprites est excellente, et les scrollings multi-directionnels, fluides.

MANIABILITÉ 18
Le top du jeu avec un maniement exemplaire de Darwing Duck, qui va exactement où l'on veut.

SON/BRUITAGE 16
Des bruitages marrants et des thèmes de cartoons. Une qualité habituelle chez Capcom.

GLOBAL 92%

LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX

STOCK GAMES *REPUBLIQUE*
44 rue de Malte 75011 Paris - Métro République
Tel : (1) 48.05.48.23

STOCK GAMES *CARDINAL LEMOINE*
3 rue d' Arras 75005 Paris - Métro C. Lemoine
Tel : (1) 44.07.04.61

STOCK GAMES *AJACCIO*
23 rue Méditerranée 20179 Ajaccio
Tel : 16 (1) 95.23.14.81

STOCK GAMES *MASSENA 13*
CHHUN MUSIC
Centre Commercial Massena Niveau 1 - 75013 Paris
Ascenseur Villa D'Este - Métro Porte de Choisy
Tel : (1) 44.24.00.00

STOCK GAMES

NOUVEAU

3615 STOCK GAMES

NOUVEAU : COMMANDE TES JEUX PAR MINITEL ET INFORME-TOI SUR LA DISPONIBILITE DES NEWS DU JAPON ET USA!!! >>OUVERTURE DU SERVEUR LE 15 OCTOBRE<<

MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS - MATERIELS NEUFS

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM	***1499F***
ADAPT. UNIVERSEL FX 60HZ	***99F***
CABLE RGB	149F
JOY PATRIOT	189F
LEMMINGS	199F
ACTRAISER	199F
SOULBLADER	199F
PRINCE OF PERSIA	239F
AXELAY	299F
SILVA SAGA 2	299F
NBA ALL STAR	349F
DEAD DANCE	399F
STAR FOX	399F
WORLD SOCCER (E CANTONA)	399F
VALKEN	439F
F1 EXHAUST HEAT 2	439F
POP'N TWIN BEE	***439F***
OLIVE AND TOM 4	479F
FORMATION SOCCER 2	479F
AIR DIVER	499F
SUPER TETRIS 2	539F
DRAGON BALL Z 2	***539F***
SONIC WINGS	539F
SOLSTICE 2	589F
ARCUS SPIRIT	589F
CHINESE WORLD 2	589F
WORLD HEROES	589F
STREET FIGHTER 2 TURBO	***589F***
ART OF FIGHTING	***589F***

PROMO DU MOIS
FINAL FIGHT 2 239 F

SUPER NES

SUPER NES	***999F***
ADAPT. UNIVERSEL FX 60 HZ	***99F***
CABLE RGB	149F
JOY PATRIOT	189F
NINJA BOY	399F
YOSHI' S COOKIE	399F
JAMES POND 2	399F
MIGHT AND MAGIC 2	499F
DUNGEON MASTER	499F
MORTAL KOMBAT	***499F***
MARIO ALL STARS US 60 HZ	***499F***
COOL SPOT	529F
RUN SABER	529F
JURASSIC PARK	***529F***
ROCKY RODENT	529F
EQUINOX	529F
TOP GEAR 2	529F
ARCUS ODYSSEY	529F
YOSHI SAFARI	529F
STAR WAR 2 (E.STRIKE BACK)	***529F***
STREET FIGHT. TURBO 60 HZ	***549F***

NOMBREUX JEUX EN STOCK, NOUS CONSULTER POUR DISPONIBILITE AU : TEL : (1) 48.05.48.23

MEGADRIVE

MEGADRIVE II JAPONAISE		***790F***
ADAPT. US OU JAP		***99F***
PRO 2		89F
QUACK SHOT	JP	119F
ALIEN STORM	JP	119F
STRIDER	JP	119F
OUT OF THIS WORLD	US	249F
BUBSY	FR	349F
SUMMER CHALLENGE	FR	389F
SHINNING FORCE	FR	389F
JUNGLE STRIKE	FR	389F
JURASSIC PARK	***FR***	***389F***
SHINOBI 3	***FR***	***389F***
SORCERER'S KINGDOM	US	389F
LAND STALKER	***US***	***389F***
STREET FIGHTER 2'	***FR***	***499F***

NEO GEO

NEO GEO SEULE	***2490F***
NEO GEO + 1 JEU	2890F
JOYSTICK	449F
MEMORY CARD	229F
SENGOKU 2	1190F
SUPER SIDE KICKS	***1290F***
FATAL FURY 2	1290F
3 COUNT BOUT	1290F
WORLD HEROES 2	1390F
VIEW POINT	1540F
SAMURAI SHODOWN	***1540F***
FATAL FURY SPECIAL	***1590F***

NEC

PC ENGINE GT	1490F
NEC DUO-R	***2190F***
BOMBER MAN 93	399F
PC KID 3	429F
STREET FIGHTER 2'	***499F***
EXILE 2	429F
DUNGEON MASTER CD	429F
LORDS OF THUNDER CD	449F

MEGA CD

MEGA CD II JAPONAIS	***1890F***
HEAVY NOVA	189F
DENNIN ALESTE	299F
SIKLY LIP	299F
PRINCE OF PERSIA	299F
LUNAR	***399F***
4 IN 1	399F
RANMA 1/2 N°2	449F
FINAL FIGHT GUY	449F
THUNDER STORM FX	449F
SILPHEED	***499F***

MATERIELS OCCASIONS - MATERIELS OCCASIONS

SFC-SNES-SNIN

SKY MISSION	199F
WWF WRESTLEMANIA	199F
ANOTHER WORLD	249F
UN SQUADRON	249F
STREET FIGHTER 2	199F
ZELDA 3	249F
ROAD RUNNERS	249F
SUPER TENNIS	249F
SUPER SOCCER	249F
SUPER R-TYPE	249F
GHOULS AND GHOSTS	199F
TORTUES NINJA	249F
PILOTWINGS	249F
ADDAMS FAMILY	249F
SUPER PROBOTECTOR	249F
MARIO KART	299F
ADVENTURE ISLAND	249F
SUPER ALESTE	249F
JOE AND MAC	249F
FINAL FIGHT	199F
WING COMMANDER	249F
NCAA BASKETBALL	249F
STAR WARS	349F
BUSTER BROS	299F
RUSHING BEAT 2	299F
FATAL FURY	349F
VOLLEY BALL TWIN	299F
MAGICAL QUEST	299F

ECHANGEZ VOS JEUX POUR 50 F

JEUX À PARTIR DE 149F SUR SUPER NES SUPER SFC SUPER NIN

79F SUR MEGADRIVE
les jeux US ou JP necessitent un adaptateur US/JP JJP.

NEO GEO

NAM 1975	399F
CYBER LIP	399F
MAGICIAN LORD	399F
SUPER SPY	449F
BLUE'S JOURNEY	499F
BASEBALL 2020	499F
ALPHA MISSION 2	499F
NINJA COMBAT	499F
BURNING FIGHT	499F
JOY JOY KID	499F
KING OF THE MONSTER	549F
SENGOKU	549F
EIGHT MAN	549F
FATAL FURY	649F
ROBO ARMY	749F
MUTATION NATION	749F
WORLD HEROES	899F
ART OF FIGHTING	949F
LAST RESORT	999F

NOUS RACHETONS VOS JEUX SUR SFC/SNES/SNIN , MD, NEC, NEO GEO, AINSI QUE VOS CONSOLES.N'HESITEZ PAS A TELEPHONER : (1) 48.05.48.23

POUR TOUS ACHAT DE PLUS DE 400 F, STOCK GAMES VOUS OFFRE UN ABONEMENT DE 3 MOIS AU MAGAZINE OKAZ !

BON DE COMMANDE
A RENVOYER À : STOCK GAMES
44 RUE DE MALTE 75011 PARIS
POUR LA CORSE 23 RUE MEDITERRANNEE 20179 AJACCIO

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX
TOTAL + 30 F DE PORT			

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CP : VILLE : TEL :
REGLEMENT : CHEQUE / MANDAT-LETTRE / CARTE BLEUE
N° CARTE BLEUE :
DATE D'EXPIRATION :
SIGNATURE :

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
PRIX REVISABLE SANS PREAVIS

Master System

STAR WARS

USE THE MASTER SYSTEM, LUKE !

L'saga Star Wars est enfin adaptée sur Master System. C'est pas trop tôt ! Luke Skywalker arrive donc, frais et dispo, pour vous emmener dans des aventures épiques et toutes inspirées des principales scènes d'action du premier film de Georges Lucas. Tout débute dans le désert, dans votre super gros machin qui file à pleine vitesse, à 30 cm du sable. Vous devez trouver les grottes qui vous feront trouver du carburant pour le Faucon Millenium, ou encore la fameuse Epée Laser. A chaque grotte trouvée le jeu se transforme en jeu de progression en vue de profil.



En vue de dessus, vous dirigez Luke à travers le désert. Le but est de trouver les différentes grottes intéressantes. Des bonus sont à la clef. Il faudra enfin se diriger au sud-est pour trouver la Cantina.



Et c'est comme ça pendant tout le jeu : baston, tir, shoot-them-up 3D à travers les astéroïdes et les Tie-Fighter. Vive l'éclectisme !

Ce bar de la Cantina est très coloré, mais vous devrez veiller au grain, car les créatures qui viennent s'accouder au bar ne sont pas des plus sociables...

Un exemple d'action en vue de profil dans les couloirs de la Cantina, dont vous pouvez tester certaines entrées en vous y engouffrant.



Chers ami(e)s lecteurs (trices), je vous présente la meilleure version 8 bits de Star Wars, enchanté ! On retrouve exactement le même jeu (décors, progression, principe) que sur NES, mais avec des graphismes bien plus travaillés et colorés. Le bilan est donc plus que positif, car le jeu original était une petit merveille d'éclectisme et d'action. Par contre, on retrouve l'extrême difficulté du jeu NES (et Game Boy d'ailleurs). Certains seront heureux de cet état de fait, la durée de vie du jeu étant grâce à ça, excellente. Mais d'autres (notamment les plus jeunes, la plupart des clients sur Master System) trouveront peut-être Star Wars franchement stressant. Peu importe, pour ma part, j'ai adoré jouer à ce jeu, sur une console qui pousse ses derniers soupirs.

OLIVIER



STAR WARS

EDITEUR • US GOLD
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE 2 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 2
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 8



- Des graphismes excellents, colorés et plein de détails.
- Toutes les scènes d'action du film.
- Une durée de vie énorme.
- Un jeu éclectique qui mélange les genres.

- Un jeu trop difficile.
- Un jeu vraiment trop difficile.
- Pu... qu'est-ce que c'est dur !

GRAPHISMES 18

Les décors sont hyper variés (3D, 2D, profil) et tous très colorés. De plus, les détails sont nombreux.

ANIMATION 17

Là aussi, les décors scrollent avec une fluidité étonnante. Les sprites ne clignotent pas trop, tout va bien !

MANIABILITÉ 15

Le point faible du jeu, non pas que le héros ne soit pas facilement maniable, mais plutôt à cause de la difficulté très élevée.

SON/BRUITAGE 16

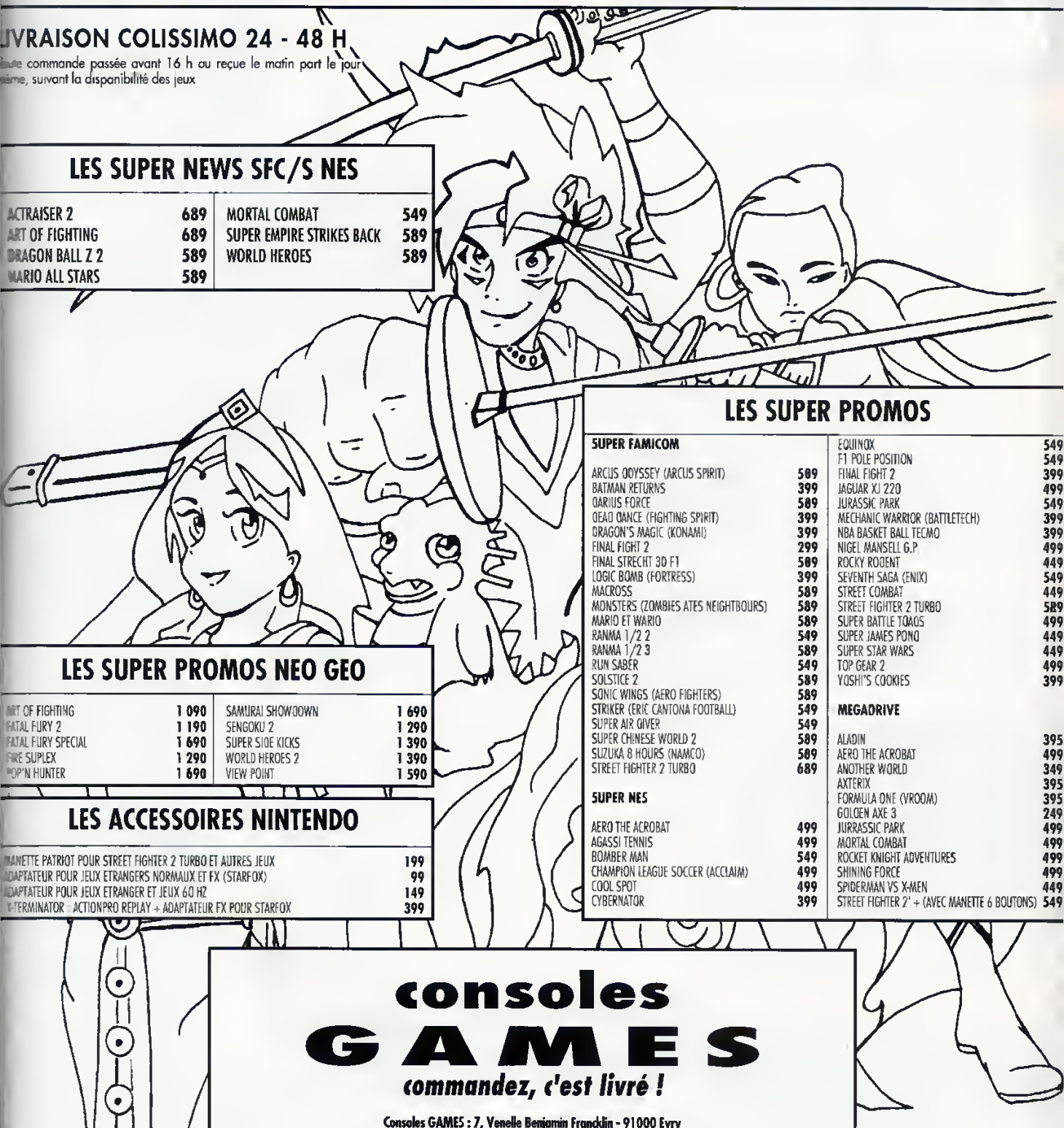
On retrouve les thèmes musicaux du film. Le son est très bon, mais les bruitages quelque peu limités.

GLOBAL 83%

LES BONS PLANS C'EST AU 69 36 40 62

LIVRAISON COLISSIMO 24 - 48 H

Toute commande passée avant 16 h au reçue le matin part le jour même, suivant la disponibilité des jeux



LES SUPER NEWS SFC/S NES

ACTRAISER 2	689	MORTAL COMBAT	549
ART OF FIGHTING	689	SUPER EMPIRE STRIKES BACK	589
DRAGON BALL Z 2	589	WORLD HEROES	589
MARIO ALL STARS	589		

LES SUPER PROMOS

SUPER FAMICOM			
ARCUS ODYSSEY (ARCUS SPIRIT)	589	EQUINOX	549
BATMAN RETURNS	399	F1 POLE POSITION	549
DARIUS FORCE	589	FINAL FIGHT 2	399
DEAD DANCE (FIGHTING SPIRIT)	399	JAGUAR XJ 220	499
DRAGON'S MAGIC (KONAMI)	399	JURASSIC PARK	549
FINAL FIGHT 2	299	MECHANIC WARRIOR (BATTLETECH)	399
FINAL STRECHT 3D F1	589	NBA BASKET BALL TECMO	399
LOGIC BOMB (FORTRESS)	399	NIGEL MANSELL G.P.	499
MACROSS	589	ROCKY RODENT	449
MONSTERS (ZOMBIES ATES NEIGHBOURS)	589	SEVENTH SAGA (ENIX)	549
MARIO ET WARIO	589	STREET COMBAT	449
RANMA 1/2 2	549	STREET FIGHTER 2 TURBO	589
RANMA 1/2 3	589	SUPER BATTLE TOADS	499
RUN SABER	549	SUPER JAMES PONO	449
SOLSTICE 2	589	SUPER STAR WARS	449
SONIC WINGS (AERO FIGHTERS)	589	TOP GEAR 2	499
STRIKER (ERIC CANTONA FOOTBALL)	549	YOSHI'S COOKIES	399
SUPER AIR DIVER	549		
SUPER CHINESE WORLD 2	589	**MEGADRIVE**	
SUZUKA 8 HOURS (NAMCO)	589		
STREET FIGHTER 2 TURBO	689	ALADIN	395
		AERO THE ACROBAT	499
SUPER NES		ANOTHER WORLD	349
		AXTERIX	395
AERO THE ACROBAT	499	FORMULA ONE (VROOM)	395
AGASSI TENNIS	499	GOLDEN AXE 3	249
BOMBER MAN	549	JURRASSIC PARK	499
CHAMPION LEAGUE SOCCER (ACCLAIM)	499	MORTAL COMBAT	499
COOL SPOT	499	ROCKET KNIGHT ADVENTURES	499
CYBERNATOR	399	SHINING FORCE	499
		SPIDERMAN VS X-MEN	449
		STREET FIGHTER 2' + (AVEC MANETTE 6 BOUTONS)	549

LES SUPER PROMOS NEO GEO

ART OF FIGHTING	1 090	SAMURAI SHOWDOWN	1 690
FATAL FURY 2	1 190	SENGOKU 2	1 290
FATAL FURY SPECIAL	1 690	SUPER SIDE KICKS	1 390
FIRE SUPLEX	1 290	WORLD HEROES 2	1 390
POP'N HUNTER	1 690	VIEW POINT	1 590

LES ACCESSOIRES NINTENDO

MANETTE PATRIOT POUR STREET FIGHTER 2 TURBO ET AUTRES JEUX	199
ADAPTATEUR POUR JEUX ETRANGERS NORMAUX ET FX (STARFOX)	99
ADAPTATEUR POUR JEUX ETRANGER ET JEUX 60 HZ	149
T-TERMINATOR : ACTIONPRO REPLAY + ADAPTATEUR FX POUR STARFOX	399

consoles GAMES

commandez, c'est livré !

Consoles GAMES : 7, Venelle Benjamin Francklin - 91000 Evry

Vente par correspondance uniquement du lundi au samedi, de 11 h 30 à 19 h 30 au 69 36 40 62

Consoles GAMES : 7, Venelle Benjamin Francklin - 91000 Evry

TITRE	PRIX	TITRE	PRIX
		PORT COLISSIMO	
		TOTAL A PAYER	

PORT 1 JEU + 30 F CONTRE REMBOURSEMENT JEU NEO + 75 F

PAR JEU SUPPLEMENTAIRE + 10 F CONTRE REMBOURSEMENT AUTRE JEU + 65 F

NOM ..... ☐ CHEQUE

PRENOM :..... ☐ MANDAT LETTRE

ADRESSE : ..... ☐ CB N°.....

..... VILLE : ..... Exp fin .../...

CODE POSTAL : ..... TÉL. : ..... Signature

Consoles GAMES : 7, Venelle Benjamin Francklin - 91000 Evry

WONDER BOY : IL DURE PLUS LONG-TEMPS...

superstar joypad

A [illegible] dans les [illegible] chacun est vain et futile [illegible] dépasser leurs tourments : la princesse Shiela a été enlevée et quand on sait le nombre de monstres qui rôdent dans la région, on ne se pose plus de questions, on fonce ! Seul Shion, un guerrier comme on en trouve rarement, s'est proposé pour retrouver la disparue. Le Château de Purapril a vraiment besoin de sa souveraine ! Plus après ça, qui sait ce qui vous arrivera en chemin. À mon avis, vous n'êtes pas prêt de revoir les vôtres. Heureusement, contre tous ces dangers vous avez votre épée Excalibur, vos multiples magies et vos armures blindées. Que votre quête soit fructueuse !



Vous venez de trouver l'Ocarina. A l'aide de ce sublime instrument (dixit Diego Modena !), vous allez devoir apprendre les mélodies indispensables pour ouvrir les portes musicales.

WONDER BOY IN MONSTER WORLD



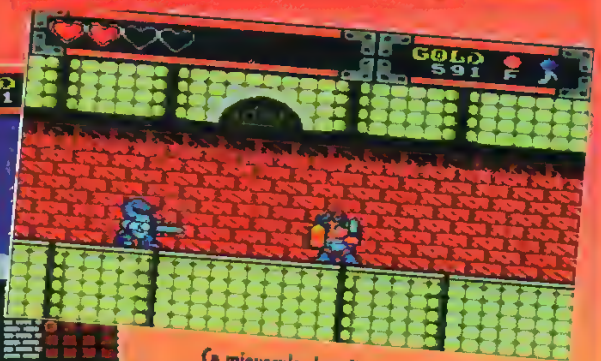
Ce boss/champignon me fait vraiment de la peine : quelques coups d'épée suffiront à le faire plier. Ensuite, à vous la liberté !

Ceux qui adorent cette série des Wonder Boy vont certainement se réjouir de voir qu'un nouvel arrivage a fait son entrée sur Master System. En fait, ce titre n'est autre que le Wonder Boy 5 de la Megadrive. C'est le type même de jeu qui scotche le joueur à son écran des heures et des heures. L'intrigue y est grandiose et ponctuée de rebondissements incessants, la maniabilité de Shion est très bonne, et les musiques sont, ma foi, fort sympathiques ! Ajoutez à cela un terrain immense à explorer, et vous obtiendrez non pas de la choucroute bleue, mais bel et bien un hit incontestable sur la 8 bits ! En ces temps de disette, c'est un investissement sûr !





N'hésitez pas à parler aux différents villageois. Ils pourront vous donner de précieux renseignements sur la marche à suivre. C'est ça, l'aventure !



Ce minuscule chevalier, au demeurant fort vaillant, ne veut vraiment pas vous céder le passage. Qu'à cela ne tienne, pulvérisez-le !

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

EDITEUR • SEGA
GENRE • ACTION/AVENTURE
TAILLE CARTOUCHE 2 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS

- Une durée de vie énorme.
- Des graphismes sympas.
- Enfin, la suite de la saga.
- Les différentes magies.

- Dos sans un peu en retrait.

GRAPHISMES 14
Ils sont soignés, mais à combien simplets. Ce qui est tout à fait normal pour ce type de jeu. Ce n'est pas primordial.

ANIMATION 15
Elle est loin d'être du niveau de celle d'un jeu d'arcade, mais est tout de même de très bonne facture.

MANIABILITÉ 15
Aucun problème majeur pour frapper, avancer, et même sélectionner les différents objets. C'est donc bon !

SON/BRUITAGE 14
C'est gentil comme tout, mais ça ne casse pas des briques, comme toujours sur Master. Toutefois, ça reste dans le ton du jeu.

GLOBAL 90%

OFFRE SPECIALE

CETTE OFFRE D'ABONNEMENT A DU GENIE !

LE SUPER GENIAL JEU Aladdin SUR MEGADRIVE UN EVENEMENT MONDIAL



+ 1 ABONNEMENT DE 6 MOIS A Joypad

475F
(frais de port compris)
seulement
au lieu de ~~629F~~*

OUI, GENIAL

1. JOYPAD arrive chez moi avant sa sortie en kiosque.
2. Mes petites annonces d'échanges ou d'achats sont gratuites et prioritaires.
3. Je dispose de 120 minutes de cannexian sur 3614 JOYPAD.

JE M'ABONNE et je profite de l'offre exceptionnelle :
6 numéros de JOYPAD + LE NOUVEAU JEU ALADDIN sur Megadrive au prix de 475 F au lieu de 629 F*.

Je joins mon règlement de 475 F dès aujourd'hui, établi à l'ordre de JOYPAD par :
☐ chèque bancaire ou postal ☐ mandat

Renvoie ce bulletin accompagné de ton paiement dans une enveloppe affranchie à : JOYPAD - Service Abonnements - 90 rue de Flandre 75947 Paris Cedex 19.

*Prix public du jeu 449 F + frais de port 25 F + 6 numéros de JOYPAD 180 F = 629 F.
Tu peux acquerir séparément l'un ou l'autre aux prix indiqués ci-dessus.

Nom : _____
Prénom _____
Date de naissance : ☐☐ ☐☐ 19☐☐
Sexe : ☐ M ☐ F
Adresse _____
_____ Code postal : ☐☐☐☐☐
Ville _____
Console : _____
Indique ton pseudo ici : ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(pour bénéficier des avantages du 3614 JOYPAD)
Date _____ Signature : _____
Offre valable 2 mois, exclusivement réservée aux nouveaux abonnés

CT 228 CC 24

Nintendo

TUER, C'EST BIEN JOUER !

Prenez le Parc des Princes bondé de furieux buveurs de bière, et mettez au milieu de tout ça un homme ravi d'éclater tout le monde, et armé d'un énorme pistolet avec un canon plus long que le nez de Pinocchio au meilleur de sa forme. Au résultat, on obtient un sanglant massacre d'un bout, et une grande partie de rigolade de l'autre, je vous laisse décider des camps. Eh bien, Smash TV, c'est un peu ça. Nous sommes en 1999, c'est-à-dire dans pas longtemps, et vous voilà enrôlé dans une émission de télévision grand public un peu spéciale. Armé comme un bataillon complet, vous êtes lâché dans une série de salles où cadeaux et ennemis abondent. Un rapide calcul vous permet de savoir qu'il faut frapper l'ennemi et ramasser le cadeau ! Seul, ou bien en simultané avec un compagnon, vous voilà de salle en salle, parti pour un massacre, un grand show, une boucherie inenvoyable, un grand défouloir ! C'est beau, le soir !





Le tout premier boss, en fin de niveau ! Dur de ne pas finir sous ses chenilles ! Faites attention à ses transformations !

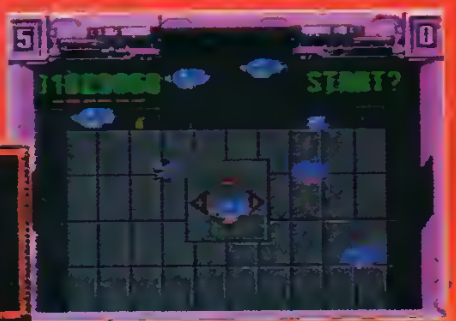
SMASH TV

Que je vous retrace le trajet de ce jeu. La cartouche arrive, je dis : "Tiens ? Une autre daube, après les versions Sega ?". Trazom me dit : "On le jette tout de suite, ou on l'offre à Prost ?". Et finalement, on décide de la faire goûter à notre délicate Nintendo. Et hop! surprise! Le jeu n'est pas complètement nul ! Incroyable, n'est-ce pas ? Bien sûr, les graphismes ne sont pas merveilleux, mais même sur la 16bits, qui propose la meilleure version de Smash TV, on ne se régalait pas. Là dessus, l'animation est loin d'être exécrable, en partie parce que pendant le jeu, il n'y a pas de musiques ou presque, et donc il y a plus de place mémoire ! Enfin, la maniabilité est bonne, ce qui change de certaines versions. A deux joueurs, on s'amuse, seul aussi, même si le principe est archi-débile.

T.S.R.







Une brillante victoire, merci, merci ! Après avoir reçu dix mille coups de battes, avoir été électrifié trente-six fois, broyé douze fois... notre veillaot candidat remporte ses lots, des grille-pains, des magnétoscopes et beaucoup d'argent, sans doute pour payer les funérailles de tout ce petit monde.

SMASH TV

EDITEUR • ACCLAIM
GENRE • CHASSE AUX GRILLE-PAINS
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (SIMULTANEMENT)
NOMBRE DE NIVEAUX • 4



- Ce n'est pas mal animé !
- Délirant à deux.

- Graphiquement, c'est une oeuvre d'art manquée.

GRAPHISMES 07
Beurk. No comment.

ANIMATION 15
De nombreux sprites animés sans trop de problème.

MANIABILITÉ 16
On bouge sans problème dans tous les sens, et idem pour le tir.

SON/BRUITAGE 10
La musique est présente entre chaque niveau, sinon...

GLOBAL 59%

NOUVEAU !! OUVERTURE D'UN MAGASIN DANS LE 12EME. ✆ 43.79.12.22

DES ECHANGES A PARTIR :
- DE 50F SUR SUPER NINTENDO MEGADRIVE ET NEC.
- DE 80F SUR NEO GEO .

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS
METRO : REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY
RER : NATION – BUS 46 - 86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30
✆ : 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05

SUPER FAMICOM

DRAGON BALL Z N°2	**539F**	**ART OF FIGHTING**	**589F**
VALKEN	439F	F1 EXHAUST HEAT 2	439F
STAR FOX	**399F**	**FINAL FIGHT 2**	**239F**
F1 CIRCUS 2	589F	SONIC WINGS	539F
FAMILY TENNIS	539F	ERIC CANTONA (JAP)	439F
AIR DIVER	499F	**WORLD HEROES**	**589F**
SOLSTICE 2	589F	ARCUS SPIRIT	589F
POP AND TWIN BEE	439F	OLIVE AND TOM 4	479F
AXELAY	299F	NBA ALL STAR	349F
STREET FIGHT. TURBO	589F	**THUNDER BIRDS**	**539F**

SUPER NES

DUNGEON MASTER	**499F**	B.O.B	449F
YOSHI'S SAFARI	529F	YOSHI'S COOKIE	399F
MARIO ALL STARS US	**499F**	**STREET FIGHT. TURBO**	**549F**
MORTAL KOMBAT	**499F**	TOP GEAR 2	529F
JURASSIC PARK	529F	**STAR WARS 2**	**529F**
COOL SPOT	529F	JAMES POND 2	399F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR SECTEUR	129F	QUADRUPLEUR	249F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F	JOYPAD PATRIOT	189F

SUPER FAMICOM OCCAZ

SUPER SOCCER	FR	249F	NCAA BASKET	US	349F
DRAGON'S LAIR	FR	249F	AXELAY	JAP	299F
MARIO WORLD 4	FR	299F	MICKEY	JAP	299F
TECMO BASKET	FR	349F	AREA 88	JAP	249F
STAR WARS	FR	349F	PRINCE OF PRESIA	JAP	249F
BEST OF THE BEST	US	349F	GOEMON FIGHT	JAP	349F
SUPER ALESTE	FR	299F	F ZERO	FR	249F
MARIO KART	FR	349F	ADVENTURE ISLAND		249F
ADDAM'S FAMILY 2	FR	349F	SKY MISSION	JAP	199F
BART' S NIGHTMARE	FR	299F	GHOULS AND GHOSTS		199F
FATAL FURY	US	349F	CASTLEVANIA 4	JAP	199F
T.N.M.T 4	US	249F	JOE AND MAC	JAP	249F

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES :
- *MEGADRIVE , MEGA CD .*
- *NEO GEO .*
- *SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO .*
- *NEC.*

REGLEMENT EN ESPECES OU EN BONS D'ACHATS .

LES JEUX JAP OU US NECESSITENT LEURS ADAPTATEURS RESPECTICFS.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

MEGADRIVE

JUNGLE STRIKE		**349F**	**STREET FIGHTER 2 '**	**FR**	**499F**
SUNSET RIDERS	US	279F	**SHINOBI 3**	**FR**	**389F**
BUBSY	**FR**	**349F**	**LAND STALKER**	**US**	**389F**
RISKY WOODS		299F	JURASSIC PARK	FR	389F
ROCKET NIGHT	**US**	**389F**	SORCERER'S KINGDOM	US	389F

MEGA CD

NIGHT STRIKER	US	399F	**RANMA 1/2 N°2**	**JP**	**449F**
SEWER SHARK	US	399F	FINAL FIGHT	JP	449F
LUNAR	JP	399F	DENNIN ALESTE	JP	299F
SHILPHEED	**JP**	**499F**	**THUNDER STORM**	**JP**	**399F**

ACCESSOIRES

MEGA CD II JAPONAIS	1890F	MEGADRIVE II JAPONAIS	790F
MEGA CD FR + 7 JEUX	2590F	ADAPTATEUR JAP OU US	99F

NEO GEO

NEO GEO SEULE	2490F
VIEW POINT	**1540F**
SUPER SIDEKICKS	1290F
WORLD HEROES 2	1390F
SAMURAI SHODOWN	**1540F**
FATAL FURY SPECIAL	**1540F**

NEC

NEC PC ENGINE GT	1490F
STREET FIGHTER 2'	**499F**
PC KID 3	429F
DUNGEON MASTER CD	**429F**
EXILE 2 CD	429F
LORD OF THUNDER CD	449F

NEOGEO OCCAZ

ART OF FIGHTING	949F
MAGICIAN LORD	399F
FATAL FURY	649F
EIGHT MAN	599F
NINJA COMBAT	499F
BURNING FIGHT	449F
NAM 75	399F
LAST RESORT	999F
WORLD HEROES	899F
ROBOT ARMY	749F
MEMORY CARD	149F

NEC OCCAZ

PRINCE OF PERSIA CD	299F
NINJA SPIRIT	149F
ADVENTURE ISLAND	199F
SUPER STAR SOLDIER	149F
JACKIE CHAN	199F
F1 CIRCUS 91	179F
HEAVY UNIT	129F
FINAL SOLDIER	149F
DEAD MOON	149F
SUPER WATER BOMB	149F
PSYCHIC STORM CD	299F

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À : POWER GAMES *31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS*

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.		

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE:
PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE : N° DATE D'EXP: . ./ . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F

SIGNATURE :

Game Gear

JURASSIK CHUCK !

CHUCK ROCK 2 SON OF CHUCK

EDITEUR • CORE DESIGN
GENRE • PLATE-FORME
TAILLE CARTOUCHE • 2 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE • 1

CHUCK ROCK 2
SON OF CHUCK ROCK

Vous vous en souvenez tous, le Papa Chuck d'il y a quelque années (il a eu un bambin depuis), était à la recherche de sa tendre épouse, enlevée par un certain Gary Griter. Aujourd'hui, Chuck Rock Junior (donc, son fils), doit retrouver un certain Chuck, c'est à dire son père ! Si vous avez suivi, la boucle est bouclée. Mais pas le périple qui vous attend. Plutôt dur pour un bébé de bousiller, à l'aide d'une simple massue, des autochtones endurcis, des ptérodactyles aux pattes crochues et des dinosaures de 15 mètres de haut ! Ce n'est pas Jordy, le héros de Greg, qui me démentirait... Pour une cartouche de seulement 2 MB, on peut dire que les programmeurs de Core Design ont accompli un vrai miracle. Les graphismes et les différentes mimiques du sprite principal sont un vrai régal. De même que la maniabilité de Chuck Junior qui ne souffre d'aucun défaut notoire. Il y a bien, parfois, quelques petits clignotements, voire effacements, mais ils sont très limités. De toute maniére, l'amusement est garanti, car ce n'est pas un simple jeu de plates-formes auquel on a affaire, car il possède bel et bien une petite dose de réflexion pour passer par exemple certains endroits, inaccessibles à première vue. Si vous vous souvenez de Chuck Rock, premier du nom, je ne vous dis qu'une chose, oubliez-le ! Le deuxième épisode est un véritable chef-d'oeuvre, à côté ! Et noel approche...

TRAZOM





GRAPHISME	ANIMATION	SON/ORIGINALITE	MANIABILITE
18	15	15	17

GLOBAL **92**

Game Gear

MY NAME IS... TRÉS CONNU!

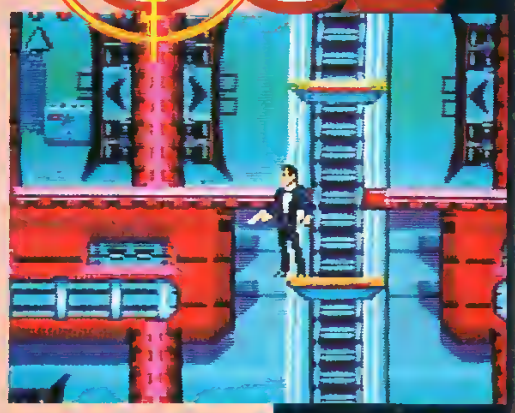
JAMES BOND 007

EDITEUR • DOMARK
GENRE • ACTION-PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE • 2 M
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE •
NOMBRE DE JOUEURS •
CONTINUES • 2

Bond doit, une nouvelle fois, se mettre au service de sa Majesté ! (original, non!) Armé de son Walther PPK qu'il pourra recharger à loisir, il doit s'acquitter de plusieurs missions assez délicates.



JAMES BOND 007



Retrouver des mallettes piégées, démanteler des réseaux très louches, et tout ça, à travers des niveaux complètement alambiqués. Pour retrouver la sortie, bonne chance ! Même si on est malheureusement loin de la superbe animation du personnage de la version Master System, James Bond s'avère être un bon titre. Pas au niveau cependant de Mickey 2, mais il demeure tout de même fort intéressant. Il y a de la recherche, de l'action et aussi beaucoup de plates-formes, qui laissent augurer d'une bonne durée de vie, parce que c'est loin d'être facile, malgré le peu d'originalité de ce soft.

TRAZOM



GRAPHISME	ANIMATION	SON/ORIGINALITE	MANIABILITE
14	14	13	15

GLOBAL **78**

Chez SCORE GAMES achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS- (1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SUPER MONACO GP 1	139 F	STREET OF RAGE	175 F
SONIC	149 F	WIMBLEDON	189 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :

GLOBAL DEFENSE	79 F	GOLDEN AXE	139 F
SHINOBI	79 F	KENSEIDEN	139 F
TRANSBOT	79 F	LORD OF THE SWORD	139 F
AFTER BURNER	99 F	SONIC 1	139 F
CALIFORNIA GAMES	139 F	VIGILANTE	139 F
CYBER SHINOBI	139 F	MICKEY 1	199 F
DOUBLE DRAGON	139 F	SONIC 2	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE MEGADRIVE 2 (Franç) + SONIC	695 F	499 F

MANETTE PRO 2	99 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME-GENIE	349 F	ADAPTATEUR JEUX JAP	79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version frsnçaise) :

SONIC	79 F	TERMINATOR	199 F
ALTERED BEAST	99 F	TWO CRUDES DUDES	199 F
WORLD CUP ITALIA	139 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
STREET OF RAGE	149 F	MICKEY ET DONALD	275 F
BUCK ROGERS	199 F	SONIC 2	275 F
KID CHAMELEON	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F
MICKEY MOUSE	199 F	SUPER MONACO GP2	275 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version frsnçaise) :

ASTERIX	399 F	JURASSIC PARK	399 F
FLASHBACK	399 F	ALLADIN	449 F
FORMULA 1	399 F	STREET FIGHTER II	549 F

MEGA-CD (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) avec 1 jeu 1990 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

FINAL FIGHT	399 F	PRINCE OF PERSIA	399 F
JAGUAR XJ 220	399 F	BATMAN RETURN	449 F
ADAPTATEUR CDX PRO (pour jeux USA + JAP)			7EL

NEO - GEO

CONSOLE NEO-GEO* + 1 JEU 1990 F

(+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
MAGICIAN LORD	590 F	399 F
FATAL FURY 2	1490 F	999 F
WORLD HEROES 2	1490 F	1090 F
VIEW POINT	1690 F	TEL
SAMOURAI SHODOWN	1690 F	TEL

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	109 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	GREMLINS 2	189 F
CASTELVANIA	149 F	TERMINATOR 2	189 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE * (garantie 3 mois) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TORTUE NINJA	79 F	ROBOCOP	175 F
GAUNTLET	139 F	ZELDA 2	179 F
METAL GEAR	139 F	DOUBLE DRAGON 2	199 F
SUPER MARIO BROS	139 F	DUCK TALES	239 F
PUNCH OUT	149 F	SUPER MARIO 3	249 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française	Neuve	Occasion
CONSOLE nue	690 F	499 F
CONSOLE + MARIO ALL STARS	990 F	-----
CONSOLE + STARWING	990 F	-----
CONSOLE + STREET FIGHTER 2	990 F	699 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F	-----
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	99 F	69 F

(+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

BLAZING SKIE	269 F	AXELAY	339 F
PILOT WINGS	269 F	CASTELVANIA 4	339 F
ZELDA 3	269 F	PRINCE OF PERSIA	339 F
STARWING	314 F	ROAD RUNNER	339 F
SUPER PROBOTECTOR	314 F	STREET FIGHTER 2	339 F
ANOTHER WORLD	339 F	SUPER STAR WARS	339 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MARIO ALL STARS	388 F	CANTONA FOOTBALL	469 F
SIM CITY	389 F	STREET FIGHTER II TURBO	489 F
ASTERIX	449 F	TECMO BASKET BALL	489 F
BATTLETOADS	449 F	F1 POLE POSITION	499 F
NIGEL MANSELL	449 F	MORTAL KOMBAT	549 F

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu 995 F

+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

à partir de 99 F

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN

(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

DONT + DE 6500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

* OCCASION Toutes les marques citées sont des marques déposées

Offre dans la limite des stocks disponibles

RC Paris B 385 215 603

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Aurore

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel -BUS : 63.86.87 Parking Maubert

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H

LIVRAISON COLISSIMO

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez

300 F

de Jeux Gratuits

Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO/FAM/SNES •NEO-GEO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S. •MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC

(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :

MANDAT LETTRE ❑

CHEQUE ❑

CARTE BLEUE ❑ N°

Date expiration : . . / . .

Signature .....

JOYP 10/93

BASE BALL 2020

CETTE ANNÉE-LÀ, JE "BASE-BALLAIS" POUR LA PREMIERE FOIS !



Des jeunes filles cousines de Super Jammy, des robots bien rondouillards ou des play-boys bioniques, voici les sportifs à l'action. Original.

Qui ne connaît pas encore le Base-Ball 2020 ? Après une version originale sur Neo Geo, une adaptation sur Famicom, le voici sur la Megadrive. Les ingrédients de ce base-ball futuriste n'ont pas changé. Les robots sont toujours là, et frappent toujours comme des malades dans cette petite balle qui n'a rien demandé à personne ! Le stade possède aussi toujours sa forme si originale, qui n'a rien à voir avec les véritables stades de base-ball. Normal, on est en 2020 ! En cette année-là, il se passe des choses bien étranges. En cours de match, vous pourrez utiliser un méga-coup bionique, endommager votre adversaire en lui tirant dessus, réaliser des méga-sauts pour attraper la balle... Tout ce que peuvent faire des robots dans une partie de base-ball. L'éventail des possibilités est large.



On commence à connaître le Base-Ball 2020 ! Mais la Megadrive n'avait pas le sien, alors !... Autant le dire d'entrée, Base-Ball 2020 est un base-ball "fantaisiste". Les règles restent grosso modo celles du base-ball dans les grandes lignes, mais des options comme le "Mega shot" ou la seule forme du stade, suffisent à dire que c'est un base-ball fun. Si c'est une simulation qu'il vous faut, allez voir Hardball III ; pour être complet, il l'est ! Mais ce n'est pas parce qu'il est amusant, qu'il n'est pas bien ! La réalisation assure bien, et seul ou bien à deux, on passe des heures endiablées à jouer à ce base-ball peu orthodoxe. Ça fait du bien d'avoir un base-ball qui sort des sentiers battus.

T.S.R.



Il n'y a rien à redire sur la vue du terrain, tout à fait classique, mais quel de plus efficace !



Un coup prodigieux pour attraper la balle, avec un zoom digne de la 3D !



BASE BALL 2020

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS
GENRE
SIMULATION/SPORTIVE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2
CONTINUES
PASSWORDS

- Un peu d'originalité dans ce monde austère du base-ball.
- Une bonne réalisation globale.

- Malgré les petits "plus" futuristes, ce base-ball de l'an 2020 reste un peu limité.

CARTOUCHE FRANÇAISE

15 GRAPHISMES
Le design futuriste est soigné. Dommage qu'il y ait si peu de sprites différents.

16 ANIMATION
Rien à signaler. Les sprites bougent bien, ni trop vite, ni trop lentement, et l'anim du terrain est okay.

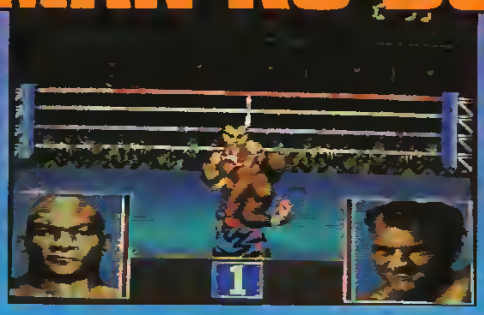
18 MANIABILITÉ
Excellent dans le genre, on retrouve la manipulation commune à tous les base-balls.

15 SON/BRUITAGE
Les musiques sont cools et les quelques bruitages ne sont pas mauvais.

GLOBAL 79%

NINTENDO

GEORGE FOREMAN KO BOXING

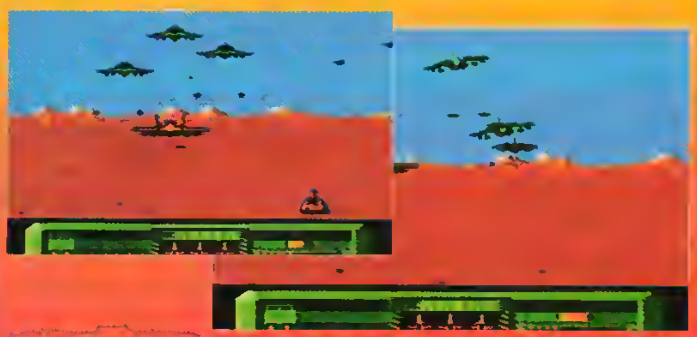


EDITEUR: ACCLAIM

GLOBAL 42%

On n'en aurait pas rêvé, même dans nos pires cauchemards, mais le jeu de boxe le plus médiocre débarque sur la Nintendo. Attention, car même le Rocky de la CBS qui date d'au moins huit ans était plus intéressant. Bref, dans la peau de Foreman, vous allez ratatiner la tronche d'une foule de minus. Au programme, cinq coups, deux esquives et une parade, et le tour est joué. On ne bouge pas sur le ring et on s'ennuie à mourir. Y'en a qui manquent leur rentrée, c'est le cas de Foreman, mais pour ne pas louper la vôtre, évitez cette cartouche.

NINTENDO



MIG 29 SOVIET FIGHTER

EDITEUR: CODEMASTERS

GLOBAL 43%

C'est marrant, j'en connaissais vraiment pas grand chose à la Nintendo mais j'ai pourtant remarqué ce genre jolie rubrique des daubes. Pourtant, Mig 29 fait bien partie des tous premiers, si je ne m'abuse, le premier jeu de la Nintendo à imiter la nature. C'est une performance qu'on peut applaudir. Mig 29 est un shoot-them-up qui se présente sous deux formes : une forme 3 D Arcade pure, et une autre plus classique où on voit de dessus, vous suivez le cheminement de votre avion au travers d'environnements variés. Avec des ralentissements, des clignotements de sprites, un niveau de difficulté très "mou" (pas de vies, pas de continue), un intérêt de jeu très faible, Mig 29 ne fait pas le poids. Ce qu'il y a de mieux, c'est la petite affiche de Mig 29 que l'on trouve dans la boîte... C'est peu ! T.S.R.

MEGADRIVE

DOUBLE DRAGON 3



GLOBAL 25%

Les tardons volent bas, les mecs ! Acclaim n'assure vraiment pas une cacahuète, en ce qui concerne les adaptations de Double Dragon 3. A mon avis, ce sont les mêmes mecs qui ont fait les versions Game Boy et Megadrive, car la maniabilité est aussi nulle dans une version que dans l'autre. Le problème sur Megadrive, c'est que les graphismes ne rattrapent pas la mayonnaise qui a complètement tourné. J'ai dû me forcer à mort pour dépasser le premier stage, car l'envie d'éteindre ma Megadrive était terrible. Les sprites des personnages sont ridiculement moches, et les décors sont délavés. L'animation est saccadée, et les sons plutôt "péteux" ! Bref, pas grand chose à tirer de cette cartouche que vous feriez bien d'éviter lors de votre prochain shopping. Acclaim ferait peut-être mieux de filtrer ses produits en France, "quantité" ne veut pas toujours dire "qualité"...

OLIVIER

EDITEUR: ACCLAIM

MEGA CD



BLACKHOLE ASSAUT

EDITEUR: SEGA

GLOBAL 47%

Un mois seulement après sa sortie, le Mega CD entre déjà dans notre tendre, mais toujours colorée rubrique des daubes. C'est une première, et ça fait chaud au cœur ! Blackhole Assaut vous propose de faire combattre toute une panoplie de robots les uns contre les autres, dans des décors futuristes. La scène est jolie, mais sans plus. Les acteurs bougent bien mais ont peu de coups à leur répertoire, et le scénario est inexistant. Le jeu permet à deux joueurs de s'en mettre plein la tronche dans des Single Matchs, mais aussi en ligue (où plus de joueurs peuvent même s'affronter !). Malgré cela, les robots disposent de trop peu de coups, et il manque au jeu la touche d'un Street Fighter 2. Même si l'animation est dominante de fluidité, les combats s'enchaînent les uns après les autres, et l'on se lasse vite.

T.S.R.

GAME GEAR

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES



EDITEUR: ACCLAIM

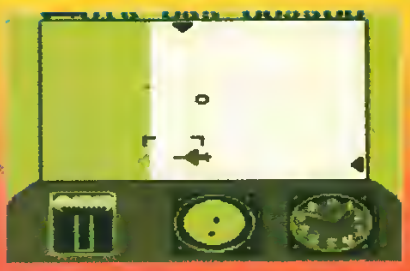
GLOBAL 09%

L'idée était pourtant bonne de vouloir mettre en valeur les marionnettes qui servent de "cobayes" pour les tests de crash des voitures de Monsieur tout le monde. Seulement voilà, le jeu se finit en... 9 minutes ! D'où la note! Les phases de jeu sont d'un monotone à toute épreuve : sauter d'un toit, éliminer des bombes, rouler en bagnole... D'une platitude dingue. Je n'ai même pas calculé de combien on se faisait rouler à la seconde, tellement c'était évident que l'on ne faisait pas une bonne affaire ! Le problème, dans l'histoire, c'est que le côté technique est loin d'être médiocre. On en a vu des pires, croyez-moi ! Mais on ne pouvait pas laisser cela. A Joypad, on vous informe sur TOUS les jeux ! Et a fortiori, sur ceux que vous ne devez pas acheter, sous peine de vous faire rouler. Allez, sans rancune, Acclaim.

TRAZOM

GAME BOY

TOP GUN GUTS AND GLORY



EDITEUR: KONAMI

GLOBAL 25%

Il est rare de trouver un jeu Konami dans la rubrique Daube, mais dans le cas présent, je ne pouvais faire autrement, désolé les mecs ! Ce jeu est un non-sens, une mierda in batone de la pire espèce, disons même de la daube en poudre que Konami a recyclée en boîte de jeux Game Boy... Nous faire un coup pareil deux mois après l'excellent F 15 Strike Eagle, c'est pas humain ! Je sais bien que sur Game Boy, il ne faut pas s'attendre à des merveilles pour un jeu en 3D, et encore moins pour une simulation de combats aériens, mais on peut au moins s'amuser un peu. Dans Top Gun, on s'ennuie à crever, on cherche les ennemis pendant des heures et quand on les trouve, ça se termine en deux milli-secondes. Le tableau de bord est plutôt dépouillé, mais vous y trouverez quand même un altimètre, un écran radar et l'indicateur de poussée. Pour ce qui est des poursuites, tous les renseignements sont là pour vous permettre de réussir à descendre vos ennemis. Le minimum technique est donc présent, mais cela ne suffit pas à rattraper la sauce ludique qui est complètement loupée. A éviter soigneusement...

OLIVIER

MEGA CD

AFTER BURNER III





EDITEUR: SEGA

GLOBAL 48%

Mais que vois-je, qu'ouï-je? C'est un grand classique de l'arcade qui arrive déjà sur le tout nouveau Mega CD français ! Dur, dur pour un début ! Déjà deux titres dans nos belles daubes ! After Burner, vous le connaissez tous. Un avion vu de derrière et de l'intérieur du cockpit (à 90 % du temps), des hordes innombrables d'ennemis, et le massacre commence. Aux missiles ou bien à la mitrailleuse, rien ne va vous échapper. Un looping de temps en temps, et hop ! Seul avantage de cette version, les sons. On ne fait pas un CD pour rien. Les musiques sont vraiment bonnes, les bruitages et les voix aussi. A écouter, mais pas à regarder ou à jouer, l'intérêt vole trop bas. A réserver aux amateurs du genre.

T.S.R.

GAME BOY

DOUBLE DRAGON 3

EDITEUR: ACCLAIM

GLOBAL 41%

Billy et Jimmy Lee sont de retour sur Game Boy, et c'est bien dommage les mecs ! J'ai eu du mal à taper le sous-titre "The Arcade Game" tellement on est loin du jeu d'arcade... En fait, Acclaim a sans doute voulu développer un pastiche de beat-them-up, le mec numérisé et tout ! Moi, ça ne m'a pas fait rire du tout. Les graphismes sont nuls et sombres, mais c'est surtout la maniabilité qui est en dessous de tout. Il faut se battre pour survivre, tant les coups sont difficiles à négocier. Seul point positif : on peut jouer à deux simultanément. Pour le reste, je cherche encore une bonne raison pour vous conseiller d'acheter ce jeu. En fait je crois qu'il n'y en a pas, voilà ! Les deux premiers volets étaient bien plus sympas sur Game Boy. Tiens, étonnant pour Acclaim de moisir en rubrique Daube sur Game Boy, bravo !



GAME BOY

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING



EDITEUR: ACCLAIM

GLOBAL 12%

Quand on voit la boîte de Foreman de près, on se demande comment Acclaim a pu avoir la malhonnêteté de nous refiler ce truc. Bien sûr, Foreman est un nom qui fait vendre, mais ce n'est pas une raison suffisante pour nous pondre un jeu aussi mauvais. Graphismes, animation, maniabilité, tout est à jeter. On est même pas sûr que le gars qui a fait la photo de la boîte ait vu le jeu. Bref, à éviter comme la peste.

GAME BOY

FERRARI GP CHALLENGE

Après F1 Pole Position et Nigel Mansell, la concurrence est dure ce mois-ci sur Game Boy, en matière de simulation de F1. Acclaim n'a pas fait fort, et c'est donc en toute logique que son produit se retrouve en Daube. Je n'en veux pas spécialement aux graphismes, ni à l'animation, car on a vu pire. Le problème vient du réalisme et du plaisir de jouer. On voit un circuit qui défile et un sprite avec des roues qui glisse dessus. Bof ! Pas de grande originalité donc, et un ennui qui vient bien trop vite. On ne peut même pas choisir une boîte de vitesse non automatique. La honte ! Si aucun jeu de la sorte n'existait, il faudrait se procurer Ferrari, mais ce n'est pas le cas, et de loin. Quand on pense que l'on ne peut même pas jouer à deux, alors que d'autres proposent une option quatre joueurs simultanément... A éviter soigneusement !







GLOBAL 38%

EDITEUR : ACCLAIM



JOUE ET GAGNE LA NOUVELLE MEGA CD2 !

Mega CD2 de sega

+ la Supernintendo, la console Néo-Géo et plein de cartouches de jeux !



LUDI GAMES

Pour jouer c'est facile, appelle vite au :

36.68.98.01

Une chance de plus si tu tapes le code clé ▸ 235

SCES! Pour les appels en 36 68, la taxation est de 2,19 F/min

CHANGE PAS DE MAIN, ÇA VIENT!

SORTIES NOVEMBRE

Novembre, c'est Noël avant Noël avec un déluge de cartouches ! La Super Nintendo et la Super Famicom contre-attaquent dans une tendance fin 93 plutôt axée Megadrive. Attention au porte-monnaie tout de même, gardez-en pour le 25 décembre !

MEGA CD 2 FRANÇAIS

TERMINATOR Virgin Games.

Une fidèle adaptation des principales scènes d'action du film. Déjà sorti sur Megadrive.

DUNE Virgin Games.

Un jeu d'aventure et de stratégie basé sur le film. Nombreuses scènes du film et musiques excellentes.

NIGHT TRAP Sega.

Le jeu destroy en motion-vidéo ! Quand le GIGN fait irruption dans la vie d'un joueur sur Megadrive !

MEGADRIVE FRANÇAISE

LANDSTALKER Sega.

Le meilleur jeu de rôle et d'aventure sur Megadrive arrive en français.

SONIC SPINBALL Sega.

Un flipper de plusieurs écrans, dont l'univers est celui de Sonic.

NEW CASTLEVANIA Konami.

La version Megadrive du célèbre Castlevania. Action et vampires au programme...

LETHAL ENFORCERS Konami.

La cartouche et le pistolet pour vous entraîner à tirer sur des terroristes.

ZOMBIES Konami.

Un jeu d'action en vue de dessus complètement délirant et dans lequel il faut réfléchir un peu.

MASTER SYSTEM GAME GEAR

COOL SPOT (Master System, Game Gear) Virgin Games.

Les versions 8 bits et portables de Cool Spot sont très proches de la version Megadrive.

JUNGLE BOOK (Master System, Game Gear) Virgin Games.

"Le Livre de la Jungle" met en scène Mowgli dans un jeu de plates-formes sur les 8 bits Sega.

ASTERIX 2 (Master System) Sega.

La suite d'Astérix reprend les mêmes ingrédients, à savoir les plates-formes.

SUPER NINTENDO

BATTLE TOADS IN BATTLE MANIACS Tradewest.



A un ou deux joueurs, battez-vous et progressez dans un jeu d'action éclectique.

STREET FIGHTER 2 TURBO Nintendo.

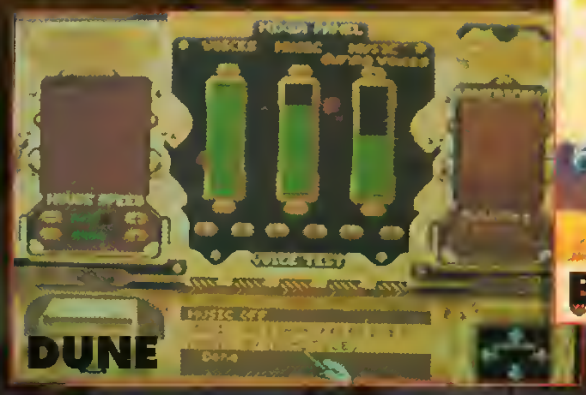
La nouvelle version de SF2 permet de jouer les quatre boss en mode Turbo.

BUBSY Accolade.

Le Sonic de la Super Nintendo arrive bientôt sur vos écrans.

MARIO ALL STARS Nintendo.

La compil qui tue et qui regroupe les trois Mario sortis sur NES plus un épisode inédit.





SUPER FAMICOM

TERMINATOR 2 – ARCADE GAME Acclaim.

Sans doute le meilleur jeu utilisant le Super Scope.

ARDY LIGHT FOOT ASCII.

Un jeu de plates-formes aussi beau que vaste avec des tonnes d'originalités.

SOLSTICE II Sony Music.

Une méga-adaptation du hit NES pour ceux qui aiment l'action et la logique.

ALADDIN Capcom.

Un vrai dessin animé sur Super Famicom pour un jeu d'action 100 %.

ART OF FIGHTING

On retrouve les zooms de la Néo-Géo dans ce hit des beat-them-up.

TMNT MUTANT WARRIORS Konami.

Imaginez un Street Fighter 2 avec les personnages des Tortues Ninjas...

BASTARD Cobra Team.

Le célèbre dessin animé japonais adapté en beat-them-up original dans la vue choisie.

FATAL FURY 2 Takara.

Le meilleur beat-them-up Néo-Géo converti sur SFC par les spécialistes de Takara.

MACROSS Zamuse.

Un shoot-them-up basé sur le célèbre dessin animé Robotech.

THE EMPIRE STRIKES BACK JVC/Lucas Art.

La suite de Super Star Wars : mode 7, shoot-them-up, plates-formes, baston !

GAME BOY

BATTLE TOADS IN RAGNAROCK'S WORLD Tradewest.

Les Battletoads attaquent la Game Boy dans un jeu de baston et de plates-formes.

KIRBY'S PINBALL (Japonaise) Nintendo.

Le célèbre Kirby (l'aspirateur) devient une boule de flipper !

SPEEDY GONZALES (Japonaise)Sunsoft.

Arriba ! Récoltez le plus possible de fromage dans ce jeu de plates-formes.

TMNT 3 (Japonaise) Konami.

L'aventure continue sur Game Boy toujours dans le même genre.

MEGAMAN 4 (Japonaise) Capcom.

Huit Robots Masters issus des versions 4 et 5 sur NES.

NES

DUCK TALES 2 Capcom.

La suite est encore plus vaste et toujours aussi belle.

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE





Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.
Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !
Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.
Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Bon d'abord les bisoux, bon me dise tout de suite ki c'est ki m'a pris mon Mortal Kombat ! Ça doit être encore un koup de Travion, TSK, ou Olivier. Tout ça parce qu'ils veulent s'entraîner (ils ne font moitre que je les latte tous aux jeux de bastion). Ouahh, les noirs ! Même avec un entraînement de tonnerre, rien ne peut surpasser le maître !!! Ouais, eh bien, comme vous pouvez le constater, bande de petits astucieux, ça chauffe à Joypad ! Il faut dire qu'en ce moment, la quantité de jeux qui arrivent est assez incroyable (toutes consoles confondues). Cela ne peut que me rassurer, ce qui fait "jeux", fait "astuces" ! D'ailleurs, voici votre petite dose mensuelle que vous attendez avec impatience. Allez, rendez-vous au mois prochain pour de nouvelles aventures !...

"STEF WINS"...

megadrive

COOL SPOT

Faites une pause pendant le jeu, et appuyez sur les boutons A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A et C. Enlevez maintenant la pause, vous pourrez ainsi passer d'un niveau à l'autre sans aucune difficulté.

super nintendo

SUPER STRIKE EAGLE

Maintenant, grâce à ces codes, vous voici maître des principaux territoires.

6H6FD2H3	FB6DD742
IFGFD605	FBB682D5
352HD6GH	7H65012B
21BD43HF	BSB70031

Eric Vilain

game boy

BURAI FIGHTER

Au niveau 1, il faut toucher les deux petites boules se trouvant sous les tentacules du monstre environ cinq fois. Attention, le monstre en a deux (lui aussi !). L'arme idéale de ce niveau est "R" (capsule "R"). Le passage secret du niveau 1 se trouve en prenant la capsule d'un Alien. Allez, bon vent à tous !...

megadrive

BART SIMPSONS VS THE SPACE MUTANTS

- ENERGIE INFINIE : FF01B 70002.
- THUNES A GOGO : FF014 50010.

game gear

DEFENDER OF OASIS

Pour obtenir le sound-test, à la page de présentation, appuyez en même temps sur HAUT, boutons 1 et 2, et puis START.

game boy

WORLD CUP



Voici les codes pour la finale avec toutes les équipes :

USA:	01631	HOLLAND:	01641	JAPAN:	01659
FRANCE:	01626	CAMEROON:	016S4	URSS:	01617
MEXICO:	01672	ENGLAND:	0164S	SPAIN:	0163B
BRASIL:	016S1	GERMANY:	01613	ARGENTINE:	01662
ITALY:	01633				

megadrive

TAZMANIA



Dans le monde 2 : Allez tout en haut, le plus haut possible. Là, vous allez complètement à gauche pour prendre la vie, et après, vous allez chercher le monstre en pierre, pour être assez haut, pour romosser (manger) le bonus "continue". Ensuite, vous allez taucher la base de marbre blanc, pour revenir au même point. Après vous être fait tuer, refaites la même opération jusqu'à 99 au moins.

Au Pôle Sud : Vers la fin, il y a une plate-forme qui flotte sur l'eau. Restez dessus jusqu'à ce qu'elle tombe. Magie ! Récoltez les bonus, et remontez vers la fin. Attention, la glace, ça glisse !

Dans le monde 3 : Allez chercher le boss sans prendre la bombe. Ensuite, revenez chercher la bombe, et jetez la pierre sur le pare-brise de la voiture. Alors, vous aurez tué le premier boss sans vous fatiguer.

François Zarifian

game boy

FLASH

Lorsque le logo FLASH apparaît à l'écran, il faut appuyer sur la touche SELECT, pour ensuite taper un de ces codes :

STAGE 7 : 7th Market
STAGE 8 : RUE LE DAY
STAGE 9 : TIN ALLEY
STAGE 10 : GOABY WAY
STAGE 11 : FUN HOUSE

nes

RAINBOW ISLANDS

Pendant la page de présentation, quand "Press Start" apparaît en clignotant, appuyez sur gauche, bouton B, droite, haut, bas, gauche et bouton B. Vous pourrez ainsi sélectionner un niveau pour vous y entroîner.

super nintendo

SUPER SOCCER

Finale contre l'équipe Super Nintendo : HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE, DIAGONALE HAUT DROITE, DIAGONALE HAUT GAUCHE, HAUT, DIAGONALE HAUT DROITE.
Et si vous n'arrivez toujours pas à battre cette équipe, essayez tout de même ce code qui vous permet de jouer en mode Expert : DIAGONALE HAUT DROITE, DIAGONALE BAS GAUCHE, DROITE, BAS, DIAGONALE BAS DROITE, GAUCHE, DIAGONALE BAS GAUCHE, DIAGONALE HAUT GAUCHE.

megadrive

ANOTHER WORLD

Voici tous les codes pour voir la fin de ce super jeu :

NIVEAU 2 : LDKD
NIVEAU 3 : HTDC
NIVEAU 4 : CLLD
NIVEAU 5 : LBKG
NIVEAU 6 : XDDJ
NIVEAU 7 : FXLC
NIVEAU 8 : KLFB
NIVEAU 9 : HRTB
NIVEAU 10 : BRTD
NIVEAU 11 : TFBB
NIVEAU 12 : TXHF
NIVEAU 13 : LFCK

KONCI GAMES

L'EMPIRE DU JEU

SUPER FAMICOM	
Accessoires	Tel.
Art of fighting	Tel.
Darius Force	549 F
Dragon ball Z II	499 F
Familly tennis	529 F
Final fight II	389 F
Final set	539 F
Formation soccer II	490 F
Jurassic Park	488 F
Macross	539 F
Mario collection	569 F
Mario and Wario	529 F
Mortal Kombat	498 F
Ranma 1/2	489 F
Ranme 1/2 3	639 F
Run Saber	539 F
Sailormoon	549 F
Seiken densetsu 2 (RPG)	619 F
Sengoku Densho	549 F
Sonic wings	549 F
Street fighter II Turbo	480 F
Super air driver	539 F
Super chinese world 2	589 F
Super Turrican	489 F
Super F1 circus II	549 F
Suzuka 8 Hours	549 F
Toruneko (RPG)	629 F
Trinea (RPG)	629 F
World heroes	529 F

MEGADRIVE	
Cool spot	389 F
Fleshback	389 F
Gun Star Heroes	398 F
Mortal Kombat	458 F
Rocket Knight	389 F
Street fighter 2' Plus	Tel.
Super shinobi 3	389 F
MEGA CD 2	1700 F
Beri srm CD	479 F
Flying squadron CD	499 F
Silpheed CD	529 F
SONIC CD	Tel.
Thunder Force CD	479F

NEO	
Street fighter 2' CE	499 F
Dracula X (SCD)	450 F
Autres	Tel.

NEO GEO	
Samourai shodown	1600 F
Super sida kick	1350 F
World heroes 2	1390 F
Fatal Fury special	1450 F

POUR COMMANDER :
78 72 30 88 Paris faire le 16
Port 30 F Contre-remboursement : 30 F
12 rue Marc Bloch 69007 Lyon

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



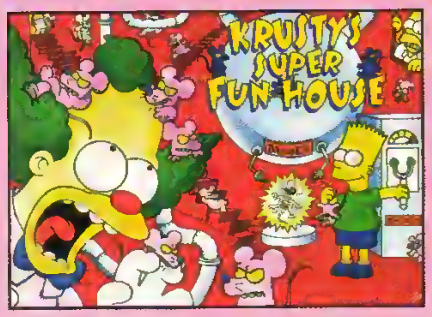
game boy

NARC

Après avoir choisi le mode de jeu à l'écran titre, appuyez sur HAUT, SELECT, A, B puis START. Lorsque vous mourrez, vous aurez deux Continues en plus !

super nintendo

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



Pour avoir des vies infinies et l'accès à l'écran de sélection des niveaux, sur l'écran des codes, laisse un espace et mets le mot "JOSHUA", c'est tout !! C'est simple, mais encore fallait-il y penser.

game boy

UNIVERSAL SOLDIER

Voici tous les codes des niveaux :

Désert : NIVEAU 1 : NKVPZ
NIVEAU 2 : DFMWX
NIVEAU 3 : BCMVG

Quartiers généraux de l'ennemi : NIVEAU 1 : STBBH
NIVEAU 2 (final) : TBGNT

super nintendo

WAYNE'S WORLD

Sélection des niveaux :
A l'écran du titre, appuyez sur BAS X,Y,B,L,R, puis BAS.
Puis pressez HAUT. Un numéro apparaîtra au bas de l'écran.
Appuyez sur SELECT pour choisir les différents stages.

megadrive

ECCO

A la fin de chaque tableau, le jeu vous donne des indications et un password pour le level suivant. Quand cet écran apparaîtra, appuyez et maintenez enfoncée la touche A. Immédiatement après, pressez et maintenez enfoncé le bouton Start (sans relâcher A).
Quand le tableau apparaîtra, Ecco ne sera alors plus à l'écran et le jeu sera en mode "pause". Relâchez les 2 boutons, puis appuyez sur Start pour "dépauser". Ecco pourra perdre de l'énergie, mais ne pourra plus mourir.
Remarque : il faut utiliser cette bidouille avant chaque tableau. Une seule fois ne suffit pas. Ce truc marche également si vous accédez à l'écran des indications, en utilisant directement un password. Vous pouvez donc être invincible à n'importe quel niveau.

Emmanuel Neau

mega cd

TIME GAL

Avec ces codes, vous pourrez voir tous les stages sans être obligé de jouer :

ELEPHANT	DODZILLA
OSIRIIYA	DINOSAUR
STONEAGE	WORLDWAR
HARDWORK	BRANCHER
LANDMINE	DEATHOUL
SOUTHERN	MURDERER
STARWARS	ASTEROID
RECKLESS	THANKYOU

Eric Vilain

sup. nintendo

DESERT STRIKE



Codes pour les différents niveaux sur cartouche américaine :
Campaign # 2 : 9ZLT8BW ou 9Z388BM ou LZ3JQHM ou 2ZUM3M ou BZJZ2BR ou 9Z22BAN ou BZ2TH2B
Campaign # 3 : B3LLRJ8 ou L3UHMA ou 23L23T9 ou 23L83TC ou 83L223B



game boy

BIONIC COMMANDO

Pour jouer sur n'importe quel niveau, appuyez sur START A et B simultanément. Super, non ?

super famicom

FLYING HERO

Voici, servi sur un plateau, un tips de derrière les fagots. Pour cela, appuyez sur la bouton SELECT au titre ou à l'intro, pour obtenir le tableau des options.
Maintenant, avec le second joypad, appuyez en même temps sur SELECT et START. Et le tableau de canfigurations diverses apparaîtra devant vos yeux ébahis, bande de veinards.

David Belvin

game boy

ADDAMS FAMILY

Lorsque vous avez perdu une vie, faites immédiatement A, B et SELECT en même temps, suivis de START. Ceci vous redannera toute votre énergie.

megadrive

FATAL FURY



Pour avoir les continus Infinis, rien de plus simple ! Lorsque vous perdez un Continue, au moment du "compte à rebours" restez appuyé sur haut et appuyez sur ABC autant de fois que vous le voulez.

super nintendo

SUPER STAR WARS

Au dernier tableau, à n'importe quel moment pendant que vous jouez, appuyez sur L + R START de la 2e manette, vous verrez alors l'image de fin sans être obligé de recommencer cinquante fois pour mettre une bombe dans le trou de l'étoile de la mort.

megadrive

STREETS OF RAGE 2

Au niveau 3, quand vous arrivez à l'Alien, jetez un coup d'oeil en dessous, là où il est accroché. Vous trouverez une vie supplémentaire. On ne sait jamais, cela peut sûrement vous servir!

megadrive

SPLATTER-HOUSE 3

Voici les différents codes de niveaux :
STAGE X (strange zone) : GOFMTS
STAGE 2 : REISOR
STAGE 3 : ETLBUD
STAGE 4 : TABRAE
STAGE 5 : RUATNK
STAGE 6 : PHENIX

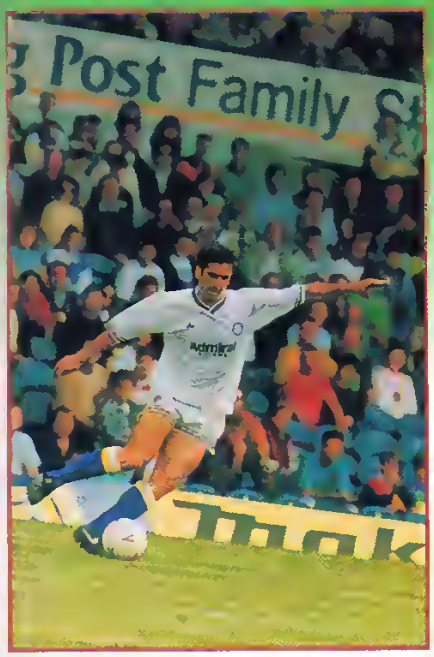
Thomas Lafiart



C'est bien da Splatterhouse 3 qu'il s'agit, mais au dernier moment, Tonton Stephana a perdu la jaquette. On vous passa donc celle du 2.

ACHAT
ECHANGE
LE MAX POUR TON FRIC
Echange de Jeux
50 F sur S.N. MD
30 F sur GG, GB
CLIC PHOTO VIDEO

ERIC CANTONA
FOOTBALL CHALLENGE



Eric Cantona Football Challenge est de loin la meilleure simulation de foot sur Super Nintendo. En accord avec la star des Manchester United, nous avons décidé de vous offrir son interview où il nous révèle quelques facettes de sa personnalité. En outre, vous trouverez dans ce dossier quelques approfondissements impossibles à faire dans un test classique. En espérant que vous vous éclaterez toujours plus ! Matchez bien !



CANTONA EN BREF :

Né le 24 février1966 à Marseille. 1,87 m pour 76 kg. Possède actuellement 31 sélections en équipe nationale. Palmarès : champion d'Europe Espoirs (88), champion de France (91), champion d'Angleterre (92 et 93) et vainqueur d'une Coupe de France en 1990. Ses clubs successifs sont : Auxerre, Martigues, Auxerre, Marseille, Bordeaux, Montpellier, Marseille, Nîmes, Leeds United et Manchester United.

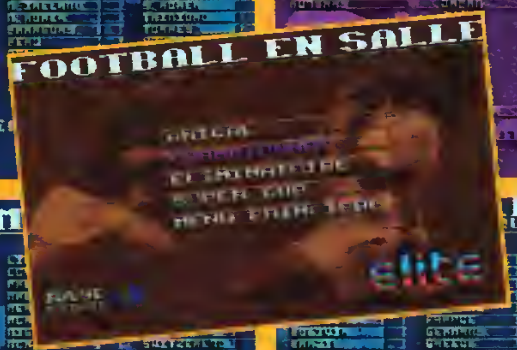
LES COMPETITIONS

La Super-Coupe réunit les plus grands clubs de monde. Vous pouvez d'ailleurs en choisir jusqu'à 64 ! Ici, les qualifications sont de rigueur pour accéder jusqu'à la finale.

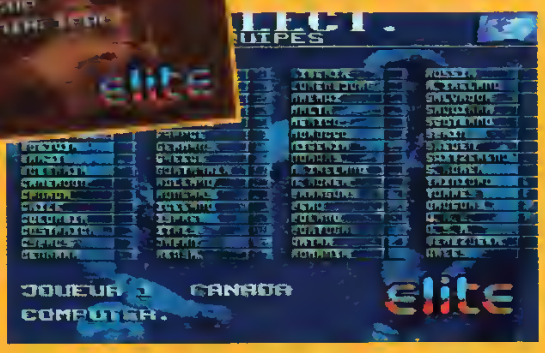


Le mode tournoi (éliminatoires) vous propose de vous qualifier pour la phase finale de la Coupe du Monde ! Rien que ça ! En choisissant le nombre d'équipes et de joueurs qui y participeront, vous définissez votre propre mode de jeu.





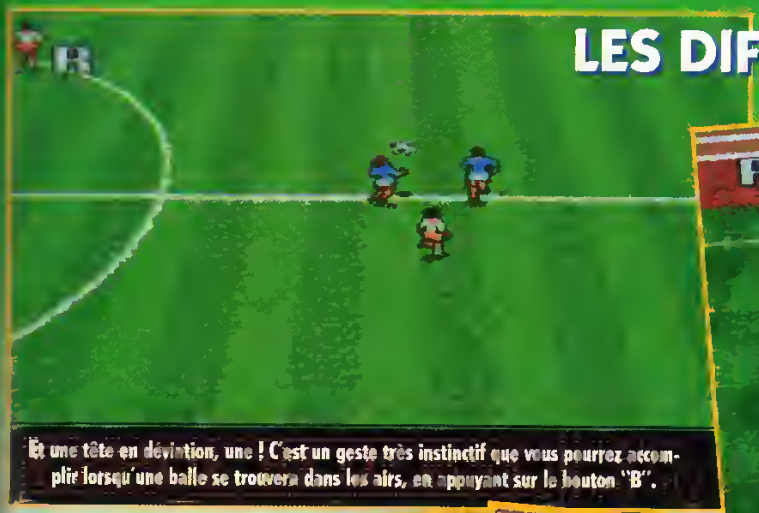




La Coupe du Monde proprement dite arrivera après les éliminatoires. Si vous êtes qualifié (vous pourrez de toute façon sauvegarder), vous disputerez cette prestigieuse compétition, avec les matchs de barrage et tout le reste. Très complet !

Le match amical sera sans doute le mode le plus utilisé par vous tous. Il vous permet, en effet, de disputer des matchs à la pelle, sans vous soucier des codes de sauvegarde et autres compétitions. Idéal pour épater les copains !

LES DIFFERENTS TIRS



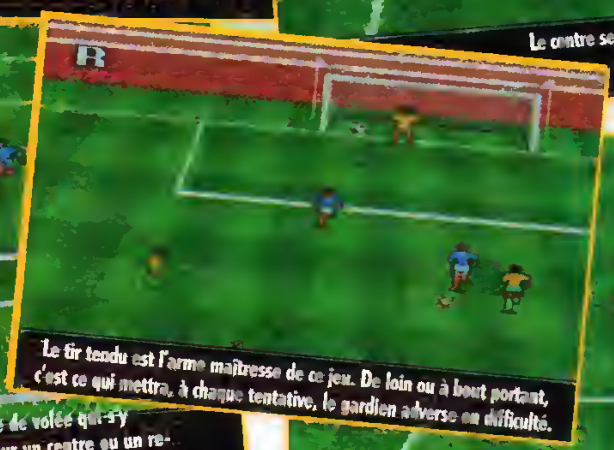
Et une tête en détention, une ! C'est un geste très instinctif que vous pourrez accomplir lorsqu'une balle se trouvera dans les airs, en appuyant sur le bouton "B".



Le contre se réalise comme dans la réalité. Vous vous déportez sur une aile du terrain, et vous shootez avec le "B".



Comme la vie est bien faite, après le centre, c'est la reprise de volée qu'il y faille ! Pour ce geste spectaculaire, il faut savoir anticiper sur un centre ou un rebond, et surtout synchroniser avec la balle. Résul-



Le tir tendu est l'arme maîtresse de ce jeu. De loin ou à bout portant, c'est ce qui mettra, à chaque tentative, le gardien adverse en difficulté.



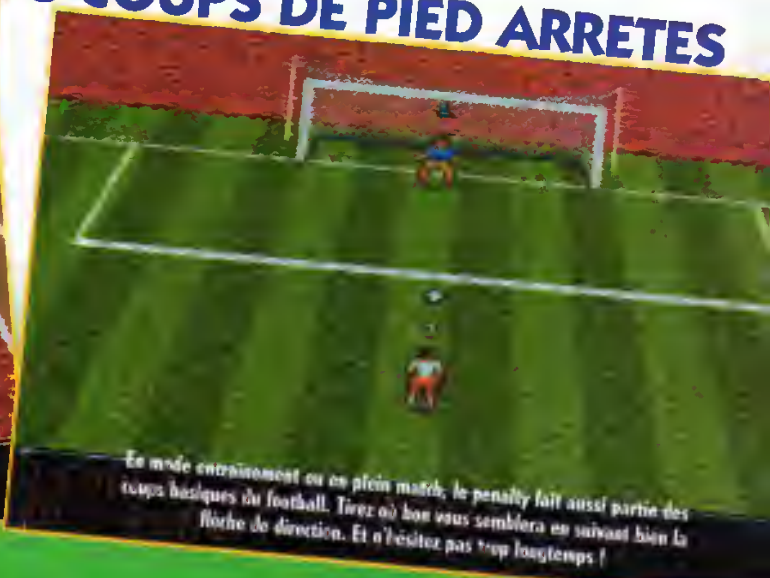
Lorsque vous ne possédez pas la balle, le bouton "B" sert à faire des tacles, en glissade ou non. Attention toutefois aux sanctions : cartons jaune et rouge !



La Coupe du Monde proprement dite arrivera après les éliminatoires. Si vous êtes qualifié (vous pourrez de toute façon sauvegarder), vous disputerez cette prestigieuse compétition, avec les matchs de barrage et tout le reste. Très complet !

Le corner peut s'avérer être une arme redoutable s'il est bien frappé. Rentrant ou plus à l'extérieur, il faut toujours qu'il y ait un de vos partenaires dans la surface pour exploiter une balle intéressante.

LES COUPS DE PIED ARRETES



En mode entraînement ou en plein match, le penalty fait aussi partie des coups basiques du football. Tirez où bon vous semblera en suivant bien la flèche de direction. Et n'hésitez pas trop longtemps !

PETITES

NEC

Contact

Département 15
Ech. Pc Kid 2, ou Ninja Spirit, contre City Hunter sur Pc Engine Nec, ou vendu 175 Frs pce. Contacter Jerome, le week end au (16) 71 68 10 31.

Vente

Département 25
Vds. SGX + 6 jx (GG, Columns...) + 2 manettes. Téléphoner après 19h, au (16) 81 57 97 33.

Département 38
Vds. Ranma 3 sur Super CD Nec. 300 Frs à débattre. Contacter David Bonnet, au (16) 74 27 95 96.

Département 65
Vds. SGX + 7 jx : 1600 Frs, port compris. ContacterJean, au (16) 62 51 30 61.

Département 68
Vds. jx Pc Engine : Ballistix : 150 Frs, Pc Kid 2 : 250 Frs, Tennis : 150 Frs, Cyber Core : 150 Frs. Contacter Gregory, au (16) 89 48 17 22.

Département 75
Vds. jx Nec : FMT : 150 Frs, Loom CD : 200 Frs, Cybercore : 50 Frs, Pomping World CD : 125 Frs, Neutopia : 200 Frs, PC Kid 2 : 150 Frs. Contacter Benjamin, après 18h, au (1) 45 27 52 31.

Département 75
Vds. Ech. Ach. CD Sup CD, cartes sur Nec Duo. Contacter Azouz, après 19h, au (1) 42 27 59 74.

Département 91
Vds. SGX + 1 manette + 5 jx : 900 Frs, Nbrx jx MD de 150 à 250 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 69 07 05 54.

Département 91
Vds. Nec Pc Engine Duo CD Rom 2 + 10 jx (Pc Kid 2, F1...) : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 69 05 50 13.

Département 94
Vds. Pc Engine GT + SF' et autres jx + Adpt secteur. Contacter Gaetan, en RP seulement, de 17 à 19h, au (01) 49 80 97 49.

Département 94
Vds. Nec Turbo GT + 3 jx : 1300 Frs. Contacter Alex, vers 17h, au (1) 43 96 19 28.

NEO-GEO LYNX

Achat

Département 6
Ach. console Neo Geo Jap et jx Neo Geo Jap, possibilité échange jx US contre jx Jap. Contacter Sandy, a partir de 17h, au (16) 93 73 66 65.

Département 62
Ach. Ech. Vds. jx Neo Geo : World Heroes 2, View Point, Soccer Brawl, M Nation... Contacter Jerome, au (16) 21 66 17 15.

Contact

Département 14
Ech. M Nation, contre S Side Kicks, sur Neo Geo. Téléphoner au (16) 31 98 74 37.

Département 44
Ech. ou Ach. jx sur Neo Geo, toutes région. Contacter Anthony, dans la journée, au (16) 40 89 10 71.

Département 57
Ech. jx dur Neo Geo, posséde World Heroes 2 et 3, Count Bout... recherche F Fury 2, Art of Fighting. Contacter Michel, au (16) 82 88 34 33.

Département 92
Ech. jx Neo Geo : Mutation Nation, contre Last Resort, Soccer Brawl, contre Trash RAlu, et Nam 1975, contre S SPM. Contacter David, de 18à 21h, au (1) 47 95 00 36.

Département 94
Ech. Lynx + 6 jx + sac-coche + Adpt + jx S Nintendo/S Nes/SFC contre Neo geo + 2 manettes + jx. Téléphoner au (1) 48 76 49 92.

Vente

Département 13
Vds. Neo Geo + Memory Card + Nam 75, F Fury, Baseball 2020 + sac de transport : 2500 Frs sous emballage d'origine. Contacter Jo, au (16) 91 69 79 02.

Département 59
Vds. jx Neo Geo : F Fury 2 : 900 Frs, Art of Fighting : 900 Frs. Contacter Herve, au (16) 20 86 03 56.

Département 59
Vds. Combo AV : 1700 Frs + Jamma World Cup 20 : 600 Frs, jx MD : EA Hockey, El Viento : 140 Frs, SF 2 US : 350 Frs. Contacter Lionel, au (16) 20 84 15 63.

Département 59
Vds. Neo Geo + K7 vidéo Japan mation + CD + Mangas. Contacter Camacho Sylvain, 3 impasse Gde Ferme, 59139 Wattignies.

Département 75
Vds. Neo Geo + 3 jx + 2 manettes + M Card : 3000 Frs, valeur 5100 Frs. Contacter Cyrille, au (1) 43 70 10 24.

Département 75
Vds. jx Neo Geo, SFC et Nec CGX, CD et SCD. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 75
Vds. jx Neo Geo et cartes Jamma à bas prix. Contacter Eric, au (1) 43 66 70 22.

Département 77
Vds. Neo Geo + M Nation : 2600 Frs. Contacter Christophe, au (16) 60 07 11 68.

Département 78
Vds. jx Neo Geo (F Fury, Trash Rally, M Lord, Nam 75) : 2000 Frs, ou séparement. Téléphoner après 19h, au (1) 39 51 92 39.

Département 78
Vds. sur Neo Geo : F Fury 2 : 1000 Frs, Soccer Brawl : 580 Frs, B Fight : 450 Frs, Trash Rally : 500 Frs. Contacter Louis, en semaine, au (1) 39 52 19 91.

Département 78
Vds. Neo Geo + 1 manette + M Lord et B Fight : 2000 Frs. Contacter Bouygues Thierry, 4 rue Cesar Franck, 78100 St Germain en Laye, ou au (1) 30 61 18 79.

Département 78
Vds. F Fury 2 sur Neo Geo : 900 Frs et Inca sur CDI : 250 Frs. Contacter Pierre, le week end, au (1) 39 75 77 28.

Département 91
Vds. Neo Geo + 1 manette + Sengoku 2, sous garantie : 2000 Frs. Contacter Cyril, au (16) 60 75 22 83.

Département 92
Vds. jx Neo Geo : F Fury : 600 Frs, Robot Army : 650 Frs. Contacter Fabrice, après 13h, au (1) 47 25 44 70.

Département 92
Vds. jx Neo Geo : AM 2 : 200 Frs, Sengoku : 750 Frs, B Journey : 700 Frs; M Lord : 650 Frs, N Combat : 800 FRs. Contacter MAthieu, au (1) 47 32 10 70.

Département 93
Vds?. Ach. Ech. jx sur Neo Geo sur Paris uniquement. Contacter Gerald, au (1) 48 40 75 52.

Département 93
Vds. sur Neo Geo : N Commando, N Combat, K of Monster 2, F Fury 2 et 1, Ghost Pilot, entre 200 et 1000 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 43 08 63 24.

Département 93
Vds. jx Neo Geo : M Nation : 800 Frs, Memory Card : 190 Frs, ou contre S Nes +1 manette. Contacter Christophe, au (1) 43 04 19 32.

Département 94
Vds. sur Neo Geo F Fury : 500 Frs, W Heroes : 650 Frs. Contacter Steve, au (1) 49 59 00 89.

NINTENDO

Achat

Département 75
Ach. tous jx de roles sur SFC/S Nes/S Nintendo, entre 100 et 500 Frs, échange Eight Man contre autre jx Neo, ou contre 2 jx SFC. Téléphoner après 18h, au (1) 43 70 95 98.

Département 93
Ach. S Nintendo + 2 manette + SF 2 : 850 Frs maxi. Contacter Arnaud, à partir de 12h, au (1) 45 92 19 01.

Contact

Département 3
Ech. SF 2 US contre autre jx. Contacter Philippe, au (16) 70 31 85 88.

Département 13
Club d'échange vente et achats sur S Nintendo/Nes/SFC (+ de 100 titres dipo). Contacter Dlivier, au (16) 42 56 39 21.

Département 17
Ech. S Nintendo complète + 10 jx (Contra 3, Mickey, J Connors...), contre Neo Geo + 2 manettes + 3 jx. (sur la Rochelle et environ). Téléphoner au (16) 46 34 55 03.

Département 33
Ech. S Nintendo + 1 jx, contre SFC, jx à choisir entre Zelda, et Sonic Blastman, vente séparée possible, Star Wars : 250 Frs et T Toons : 200 Frs. Téléphoner au (16) 56 32 53 85.

Département 35
Ech. jx : F Fight 2, Mario 4, F Fury, Castelvania, F Zero... contre D Ball Z 2, M Combat, Ranma. Contacter Fabrice, au (16) 99 63 50 12.

Département 56
Ech. T Toons US contre Star Wing Fra, ou vendu 325 Frs. Contacter Frederic, au (16) 97 05 15 41.

Département 62
Tu possédes uns SFC, une Nec, une MD, ou une Neo Geo, contacte le Club Nec, au (16) 21 75 80 10 après 18h, ou au (16) 21 20 32 77 après 19h.

Département 75
Ech. jx S Nintendo : S MArio Kart, Zelda, Best of the Best, Axelay. Contacter Ben, au (1) 48 89 35 47.

Département 77
Ech. sur S Nintendo : Turtles 4, contre Axelay, T Toons, ou autre jeu S Nintendo. Contacter Etienne, le soir, au (16) 60 29 55 60.

Département 83
Ech. Nes + 10 jx + jx GB, contre S Nintendo + 5 jx dont SF 2. Contacter Julien, au (16) 94 83 12 08.

Département 91
Ech. S G'n'G, SF2, S S Wiv, contre autres jx S Nintendo. Contacter Mickael, avant 19h, au (16) 69 88 26 54, ou 64 93 04 45.

Département 95
Ech. sur S Nintendo Nbrx jx. Téléphoner au (16) 39 82 83 08.

Vente

Département 2
Vds. jx S Nintendo : Mario 4 : 400 Frs, et SF 2 : 500 Frs. Contacter Alexandre, entre 17 et 21h, au (16) 23 83 23 71.

Département 2
Vds. jx S Nes : Dead Dance : 300 Frs, D BAll Z 2 : 350 Frs, S G'n'G : 200 Frs, SF 2 : 350 Frs, Zelda 3 : 250 Frs, Shadorun : 350 Frs,frais de port compris. Contacter Yves, au (16) 23 97 26 88.

Département 7
Vds. ou Ech. SF2 sur S Nintendo : 450 Frs, F Fight et A World : 300 Frs, avec Bte et notice. Contacter Alexis, au (16) 75 04 24 91.

ANNONCES

Département 7
Vds. jx SFC de 250 à 320 Frs : Beep Beep, M Kart, Mansell, Batman, Axel… Contacter Jeremie, au (16) 775 37 43 96.

Département 9
Vds jx Nes : Soccer et Lolo : 75/100 Frs, Soltice Tiger, Heli, Robot Warrior, Salomon Key de 100 á 150 Frs, M Mansion Flinstones et Mario et Yoshi entre 175 et 225 Frs. Téléphoner au (16) 98 55 41 79.

Département 13
Vds. jx GB et S Nintendo : prix á débattre. Contacter Johan, au (16) 42 89 19 75

Département 13
Vds. jx récents á bas prix sur S Nes et MD, reéponse assurée. Contacter Aubin J Michel, Cité les raumettes, Bat H1, 13700 MArignane, ou au (16) 42 09 00 44, ou 42 31 49 33.

Département 19
Vds. 7 jx Nes de 80 à 180 Frs (Gremlins, Zelda 2, DD 2…) et SF 2 sur SN . 300 Frs. Contacter Bertrand, aprés 18h, au (16) 55 23 23 02.

Département 24
Vds. S Nintendo + 7 jx (SF 2, Mario Kart…) + adaptateur universel : 3000 Frs valeur 7500 Frs. Contacter Olivier, aprés 18h, au (16) 53 56 94 64 .

Département 25
Vds. axelay (Jap) : 300 Frs. Contacter Mathieu, après 18h, au (16) 81 50 58 91.

Département 27
Vds. 17 jx sur S Nintendo, entre 250 et 300 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 32 36 83 19.

Département 27
Vds. Nes + 2 manettes + 8 jx (SMB 2, TMHT…) : 2500 Frs. Contacter Nicolas, aprés 18h, au (16) 32 31 21 57.

Département 27
Vds. jx S Nintendo/SFC/S Nes, Neo Geo, Nec. Téléphoner au (16) 32 28 02 96.

Département 28
Vds. jx S Nintendo : A World et Actraiser : 200 Frs, sur S Nes : Contra 3 : 250 Frs et sur SFC : M Quest : 250 trs. Contacter Camille, après 19h, au (16) 37 96 24 00.

Département 30
Vds. S Nintendo + AD 29+ Mario, SF 2, D Ball Z 2, P of Persia, B Laimber Basket : 1500 Frs. Contacter Henri, au (16) 90 25 35 86

Département 30
Vds. S Nintendo + Star Fox, SF 2, S D Dragon, G'nG + Ad Game Key : 1500 Frs, ou vente séparée (prix à débattre). Contacter Arnaud, au (16) 90 25 93 64.

Département 31
Vds. GB + 7 jx : 700 Frs. Contacter Philippe, après 18h, au (16) 61 92 05 64.

Département 33
Vds. S Soccer, Contra 3, Bart N : 300 Frs, SF 2 . 325 Frs, P of Persia · 350 Frs, A Family 2, S Blastman : 400 Frs. Téléphoner le week end, au (16) 57 49 50 75.

Département 33
Vds. S Nintendo + SF 2, S Stars Wars, S Probotector, Zelda 3, S Mario Kart + 2 manettes : 2600 Frs, valeur 3400 Frs. Contacter Remy, après 17h, au (16) 57 74 16 67.

Département 37
Vds. Ranma 1/2 2 et S NBA Basketball. Contacter Manu au (16) 47 53 36 94.

Département 38
Vds. News sur S Nes á prix sympa et MD + 2 manettes + 9 jx : 1500 Frs. Contacter Stef, aprés 1Bh, au (16) 76 09 34 11.

Département 38
Vds. SF 2 US : 189 Frs. Téléphoner au (16) 76 26 46 82.

Département 40
Vds. lots de jx SFC/S Nintendo : Valken + Sup Scope, Contra 3 + Battle Blaze, P of Persia + S G'n'G . 400 Frs le lot, ou 1000 Frs le tout. Contacter Dlivier au (16) 58 06 45 62.

Département 42
Vds. sur SFC : SF 2, : 280 Frs, sur S Nes US : Zelda 3 et Spiderman : 280 Frs pce à débattre, vente groupée possible. Téléphoner aprés 19h, au (16) 77 73 44 20.

Département 44
Vds. ou Ech. jx pour S Nes : Starwing : 300 Frs, S Probotector : 250 Frs, SF 2 ; 250 Frs. Téléphoner au (16) 40 5B 93 52.

Département 44
Vds. sur S Nintendo . S Soccer, S Probotector : 250 Frs pce et S MArio 4 · 220 Frs. Contacter Erwan, au (16) 40 74 07 51.

Département 44
Vds. S Nintendo + 12 jx : 3000 Frs, vente séparée possible. Contacter Laurent, au (16) 40 04 23 55.

Département 44
Vds. Ranma 2 SFC : 450 Frs, US . Mickey . 300 Frs, T Ninja 4 : 250 Frs. Contacter Sébastien David, après 18h, au (16) 40 70 85 04.

Département 44
Vds. S News á bas prix sur S Nintendo/Nes/SFC Contacter Christian, en soirée, au (16) 40 82 41 76.

Département 46
Vds. Nes : 500 Frs + robot + Giromite et Duck Hunt. Vds. Mario 1 et 2, L Force, Castelvania 1, TMHT 1 : 100 Frs. Téléphoner au (16) 65 53 93 87.

Département 49
Vds. jx sur SFC : SF 2, et Mario Kart : 300 Frs pce, TMNT 4 et Duter World : 250 Frs pce. Contacter Fred, aprés 20h, au (16) 41 73 16 83.

Département 51
Vds sur S Nintendo : SF 2+ 3 mags . 300 Frs. Contacter Prevot Stéphane, 3 impasse du Canal, 51290 Arrigny

Département 51
Vds. S Nintendo + Mario + AD : 700 Frs + J Connors, Exhaust Heat 2 : 1300 Frs. Contacter Julien, au (16) 26 64 18 07.

Département 54
Vds. SF 2 Turbo : 500 Frs Jap, A FAmily 2 : 330 Frs US, F Fury : 300 Frs Jap. Contacter Nicolas, le soir, au (16) 83 21 67 58

Département 59
Vds. S Nintendo + AD 29 + 2 manettes + 1 Asci Pad Turbo + 3 jx : 1600 Frs. Téléphoner aprés 18h, au (16) 20 36 17 39.

Département 59
Vds. jx S Nes/Nintendo á partir de 250 Frs : SF 2, Kick Off, Push Over,

Connors… Contacter Frederic, au (16) 203 1 34 77.

Département 59
Vds. jx SFC/S Nes/S Nintendo de 250 á 300 Frs : T Toons, Star Wars, Alein 3, Bubsy, A World. Contacter Stépahne, au (16) 20 82 30 17.

Département 59
Vds. S Nintendo + 5 jx (SF 2, YS 3, Soulblader…) : 1900 Frs ou 250 Frs le jeu. Contacter DAmien, le soir, au (16) 20 51 59 72.

Département 60
Vds. jx S Nes/MD/CD Nec, oldies, news Contacter Jammy, au (16) 44 02 27 38.

Département 62
Vds. Nes + 1 jeu : 300 Frs et D Dragon 2 : 250 Frs, J and MAc . 250 Frs, Goal : 250 Frs. Contacter Luc, au (16) 21 20 20 46.

Département 65
Vds. S Nintendo + 4 jx : S Soccer, S Mario World? P Wings, Bart Nightmare + 2 manettes . 1300 Frs á débattre. Téléphoner aprés 19h, au (16) 62 34 19 31.

Département 68
Vds. jx SFC : 300 Frs · Mickey, Sonic Blastman, 350 Frs Human GP, cherche S Volley Ball 2 Contacter Tarik, au (16) 89 75 46 43.

Département 68
Vds. Nes + 4 jx : 550 Frs. Contacter Julien , aprés 18h, au (16) 89 66 54 19.

Département 69
Vds. S Nintendo + 30 jx. Contacter Rovira Richard, 27 Ave de l Europe, 69140 Rillieux la Pape.

Département 69
Vds. S Nintendo + jx (Star Wars, M Kart..) : 3000 Frs, valeur 4500 Frs. Contacter Laurent, au (16) 78 84 01 32.

Département 69
Vds. jx S Nintendo S Formation Soccer et Aera 88 : 250 Frs. Contacter Cedric, aprés 17h, au (16) 78 34 54 95

Département 71
Vds jx S Nintendo · Zelda 3, S G'n'G et SF2, Populous · 300 Frs pce, ou 1000 Frs le tout. Téléphoner au (16) 85 36 54 03.

Département 74
Vds S Nintendo compléte + SF2 + Action Replay + 2 manettes 2000 Frs, valeur 4000 Frs, ou contre Neo Geo + 1 Pad Contacter Fabien, au (16) 50 36 53 66.

Département 74
Vds. SF2, lemmings sur S Nintendo Fra 500 Frs et Axelay Jap · 300 Frs. Contacter Marco, aprés 17h, au (16) 50 44 02 17.

Département 74
Vds. S Tennis : 250 Frs sur S Nintendo, ou contre T Ninja 4, F1 Pole Position, ou autres. Haute Savoie uniquement. Téléphoner au (16) 50 72 58 70.

Département 75
Vds. jx S Nintendo : Super Pang . 250 Frs, A World : 250 Frs, Spiderman : 250 Frs. Contacter Sam, au (1) 46 87 05 15.

Département 75
Vds S Nintendo + SF 2 + M Kart + Mario 4 + Adpt universel. Contacter Adrien, au (1) 45 42 19 46

Département 75
Vds. GB + 7 jx + batteries 800 Frs. Contacter Philippe, au (1) 48 24 04 49

Département 75
Vds. jx S Nintendo . Bubsy Alien 3, Star Fox, Batman, R Runner, Star Wars, P of Persia de 250 á 300 Frs Contacter Mr Guyot, au (1) 40 33 12 49.

Département 75
Vds. ou Ech jx SFC . Contra 4 Jap . 250 Frs, S Aleste Jap : 300 Frs, On the Ball US : 300 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 45 81 59 79.

Département 75
Vds. S Nintendo + Mario World, M Kart, Tecmonbassket : 1500 Frs + Adpt et alim + peritel. Téléphoner au (1) 42 55 60 32.

Département 75
Vds. jx SFC : SF 2 : 250 Frs, Valken 250 Frs, Zelda 3 vf 250 Frs, MD + Aleste + 2 manettes · 700 Frs Téléphoner au (1) 47 55 06 56, ou de 18 à 20h, au (1) 44 05 01 99

Département 75
Vds. SF 2 Turbo sur S Nes 490 Frs et SF Fight 2 : 320 Frs. Contacter Michael, au (1) 46 44 92 66.

Département 75
Vds. S Nintendo + 5 jx + AD 29 2500 Frs + Nbrx jx (Connors, Exhaust 2) de 300 à 400 Frs + jx GB Nec + MD Jap et 10 jx 2000 Frs Téléphoner apres 21h30, au (1) 46 71 89 08

Département 75
Vds sur Paris Lemmings (Fra) A FAmily Populous S G n G, entre 250 et 300 Frs, Super Scope Fra 200 Frs Contacter Sebastien au (1) 43 57 60 07

PETITES ANNONCES

Département 75
Vds jx S Nintendo : Starwing : 300 Frs, SF2 : 275 Frs, NHLPA Hockey : 275 Frs, Action Replay : 350 Frs. Recherche Ranma 3 et M Combat. Contacter Anthony, au (1) 47 53 76 18.

Département 75
Vds jx S Nes de 200 à 300 Frs, lot de 50 magazines pour jx vidéo : 200 Frs. Laisser message sur 8al Lynxophil sur 3615 Joypad.

Département 77
Vds. SFC + AD 29 + Adpt 5 joueurs + 4 joys + 6 jx : 3000 Frs. Téléphoner au (1) 60 20 76 56.

Département 77
Vds. S Nintendo + 2 manettes + S Fighter 2, sous garantie : 720 Frs, avec moniteur Philip's : 1500 Frs, ou moniteur seul : 900 Frs. Téléphoner au (16) 60 07 11 69.

Département 78
Vds. Nes + 2 manettes + 7 jx (DD 1, SMB3...) : 1500 Frs. Contacter Cyril, le soir, au (1) 39 19 79 67.

Département 78
Vds. S Nintendo + Adpt US/Jap + 2 manettes . 490 Frs, jx US : M Kart, SF2, S G'n'G, Stra Fox : 290 Frs pce. Contacter Stéphane, aprés 17h, au (1) 39 69 42 34.

Département 78
Vds sur S Nes : W Heroes : 500 Frs, et Star Fox, Alien 3, Bunsy, S N8A... et écran Atari SC1435 : 1350 Frs. Contacter Olivier, aprés 18h, au (1) 39 16 16 62.

Département 78
Vds. F Fight : 250 Frs, SF 2 : 350 Frs, Amazing Tennis : 300 Frs. Contacter Benjamin, au (1) 30 59 16 61.

Département 78
Vds. S Nintendo + 2 manettes + J Connors, SF 2 : 1000 Frs, MD + 3 manettes + S of Rage 1 et 2, F Fury+ G Genie : 1000 Frs. Contacter Claude au (1) 39 79 23 50, ou 39 63 53 65.

Département 79
Vds. F Fight, SF 2 (Jap), Rival Turf, de 200 à 300 Frs pce, à débattre. Contacter Laurent Morisson, au (16) 49 06 92 54.

Département 80
Vds. Star Wars, D LAir, Sonic : 350 Frs pce, ou 900 Frs les 3 sur S N ou SFC. Contacter Joachim, au (16) 22 85 44 08, ou le week end.

Département 81
Vds. jx S Nintendo : Axelay, TMNT 4, Lemmings, Mario Kart, SF2, F Fury (Jap) : entre 300 et 200 Frs, et jx GB : Hook, BC Kid, T Toons : 100 Frs. Contacter Bruno, au (16) 63 35 32 75.

Département 82
Vds. M Quest (Mickey) : 300 Frs à débattre, ou contre Poky and Rocky. Contacter Cyrille, aprés 18h, au (16) 63 04 49 59.

Département 83
Vds S Nes + 2 manettes + F Zero, S Mario World 4, SF 2, S R Type + Action Replay Pro : 2300 Frs. Téléphoner de 17 à 20h, au (16) 94 91 38 04.

Département 83
Vds jx S Nintendo : SF 2 : 250 Frs, Lemmings : 200 Frs US, et S Mario Kart, Pilot Wings, A World : 700 Frs. Télphoner au (16) 94 35 65 37.

Département 84
Vds. jx S Nintendo : Zelda 3, SF2, et Sim City US : 300 Frs Pce et R Type : 250 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 90 33 76 62.

Département 85
Vds. SF 2 entre 250 et 300 Frs, ou contre Star Wars. Téléphoner au (16) 51 05 26 26.

Département 85
Vds. S Nintendo + 2 manettes + SF 2 : 650 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 51 35 18 65.

Département 87
Vds Nes + pistolet + 4 jx : 700 Frs + K7 avec notice S MArio 2 et 3, Zelda 2 : 250 Frs pce. Contacter Nicolas Francois, au (16) 55 36 07 10.

Département 89
Vds. Un Squadron, Lemmings, Wings 2, Turtles in the Time, S R Type, et jx GG : Sonic, S of Rage, Tom & Jerry. . prix à débattre. Contacter Pascal, au (16) 86 53 83 74.

Département 91
Vds. S Nes + 5 jx + Adpt (SF 2, F Zero...) + 2 manettes : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 69 89 14 33.

Département 91
Vds cables pour relier console Nintendo, ou Sega, ou MLicros A500/600/1200 et Atari, sur moniteurs Amstrad Cpc : 100 Frs. Téléphoner au (16) 69 89 14 33.

Département 91
Vds. sur S Nintendo : S Soccer, Pilot Wings : 250 Frs. Téléphoner au (16) 64 94 51 22.

Département 91
Vds. sur GB : F Fantasy Legend 1 et 2 : 350 Frs, T Toon : 175Frs, Kook . 175 Frs, Motocross Maniac : 100 Frs, Light Boy : 50 Frs. Contacter Julien, au (16) 64 58 70 33.

Département 91
Vds. jx S Nes : S Star War : 300 Frs (Us), F Fight 2 : 300 Frs (Jap). Contacter David, au (16) 69 30 84 23.

Département 92
Vds. S Nes + Nbrx jx (Dragon Ball Z 2, J Connors, Star Wars...) : 4500 Frs à débattre, ou lot de 20 jx : 3300 Frs. Contacter Michel au (1) 47 76 14 31.

Vente

Département 92
Vds. S Nes + Nbrx jx (Dragon Ball Z 2, J Connors, Star Wars...) : 4500 Frs à débattre, ou lot de 20 jx : 3300 Frs. Contacter Michel au (1) 47 76 14 31.

Département 92
Vds. S Nintendo + SF2, sous garantie : 750 Frs, MD + Sonic, sous garantie : 550 Frs. Contacter Eric, le soir, au (1) 46 03 92 37.

Département 92
Vds. jx sur S Nes : Bubsy, Hook, Alien 3, M Combat... Contacter Hamid, aprés 18h, au (1) 47 92 30 85.

Département 92
Vds. jx S Nes : SF 2, Dead Dance, T Toons, D Lair, S G'n'G, California Games 2, F Fury : de 250 à 350 Frs pce. Contacter Arnaud, au (1) 43 50 55 69.

Département 92
Vds S Nintendo + Mario 4 et 1 autre + 2 pads : 1000 Frs. Contacter Christophe, au (1) 49 11 13 76.

Département 92
Vds. SFC + manette City, Valise, Axelay, S Aleste, Mario 4, SF 2, Contra, S G'n'G, Krusty, P of Persia. Contacter Christophe, au (1) 46 45 15 58.

Département 92
Vds. SFC + 2 jx + Action Replay : 1600 Frs. Contacter Bruno, au (1) 47 72 52 17.

Département 92
Vds. jx S N : Ranma 2, S Star Wars : 300 Frs et Beep Beep : 250 Frs. Contacter Jalil, au (1) 47 82 03 85.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 05 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département : ☐

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

☐ NEC ☐ NEO-GEO & LYNX ☐ NINTENDO ☐ SEGA

N° 25

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS

PETITES ANNONCES

Département 92
Vds. 5 jx GB : Castelvania, Chase HQ, Kug Fu Master, Boxxle, S Mario Land : 750 Frs. Téélphoner au (1) 47 90 24 52.

Département 92
Vds. S Nintendo + Star Wing + manette : 800 Frs. Contacter Bruno, au (1) 47 73 65 14.

Département 93
Vds. GB + 5 jx : 500 Frs Contacter Pasteur, au (1) 43 84 39 10.

Département 93
Vds. S Nintendo + 5 jx + AD 29 + Dyna 1, sous garantie : 2200 Frs. Téléphoner au (1) 48 58 48 28.

Département 93
Vds. jx S Nintendo : The Lost Vicking, Terminator, Alien 3, Spiderman, Kick Off, G Ghost, B Toads : 300 Frs pce, ou le tout 1800 Frs. Contacter Laurent, au (1) 48 68 43 43.

Département 93
Vds. S Nes + 11 jx (Star Fox, SF 2, Zelda 3...) + Nintendo Scope et 6 jx : 3000 Frs. Téléphoner au (1) 430 8 58 18.

Département 93
Vds. S Nes US + 2 manettes + 3 jx : 1390 Frs + cassettes Manga gratuit. Contacter Alexandre au (1) 40 12 02 64.

Département 93
Vds. S Nintendo + 2 manettes + SF 2, Mario World, sous garantie 6 mois : 890 Frs. Contacter Kovit, au (1) 48 95 25 40.

Département 93
Vds. S Nintendo + SF 2 + 2 manettes + S Tennis : 850 Frs, ou jx seul : 200 Frs. Contacter Guillaume, au (1) 48 38 11 36.

Département 94
Vds. jx S Nintendo : SF 2 : 250 Frs, Zelda 3 vf : 250 Frs, S EDF : 250 Frs. Contacter Marc, au (1) 45 06 09 44.

Département 94
Vds. S Nes US + Star Fox + SF 2 Turbo : 1250 Frs, dans le 75 et 94 uniquement. Contacter Stéphane, au (1) 49 80 37 27.

Département 94
Vds. ou Ech. jx S Nes ; S Tar Wars, M Kart, Spiderman and Xmen, Smahsh Tv, SF 2, Top Gear, C Rock, de 250 à 400 Frs. Téléphoner au (1) 43 97 28 71.

Département 94
Sur S Nintendo échenge Zelda 3 Fra, contre Best of the Best. Vds SF2 : 200 Frs, ou faire offre. Contacter Michael, au (1) 46 80 85 80.

Département 94
Vds. sur S Nintendo : F Fury US : 300 Frs et T Ninja Fra : 200 Frs. Contacter Philippe, au (1) 49 85 91 96.

Département 94
Vds. sur S Nes : Zelda 3, S Tennis, Mario 4, SF 2 et Dragon Fury... sur MD. Contacter Tyahn, vers 20h, au (1) 49 41 03 16.

Département 94
Vds. jx S Nintendo : SF 2 : 350 Frs. Contacter Antoine, au (1) 46 87 52 32.

Département 94
Vds. jx S Nes : Alien 3, D Strick, N Mansel, Jaki Crush, SF 2. Téléphoner au (1) 43 75 57 37.

Département 95
Vds. GB + 52 jx (Gremlins, DD 2, Dr Mario, Tennis, Ranma...) + loupe + transfo : 2250 Frs et échange GG + 4 jx contre SN. Téléphoner au (16) 34 72 24 33.

Département 95
Vds. S Nintendo + 2 jx + 2 manettes + Adpt universel : 1200 Frs. Contacter Davy, au (16) 30 38 08 69.

Département 559
Vds. Totues 4 sur S Nintendo. Contacter Didier, la semaine, au (16) 27 63 85 51.

SEGA

Achat

Département 59
Ach. jx MCD, entre 100 et 150 Frs, uniquement dans le Nord. Contacter Jerry, au (16) 20 05 50 21.

Département 64
Ach. jx récents sur GG : 120 Frs. Téléphoner le week end, au (16) 59 32 03 81.

Département 66
Ach. Mega CD 2 français + jx de 1000 à 2500 Frs, sous garantie. Contacter David, au (16) 68 55 93 61.

Département 67
Ach. MD Jap, avec ou sans jx et échange Mario Yoshi sur GB et F Zero sur S Nes. Contacter Michel, au (16) 88 29 64 97.

Département 94
Ach. sur GG jx. Contacter Gouillard Eddie, 119 rue de la paix, 94170 Le Perreux S/Marne, ou au (1) 48 72 81 99.

Contact

Département 6
Ech. jx MD (S of Rage 2, Sonic 2...). Contacter J Philippe, le week end, au (16) 93 86 37 84.

Département 14
Ech. jx sur MD : Might and Magic, Terminator, Green Dog, S Word of vermillon, Toki, Corporation, JM 92. Contacter Nicolas, aprés 18h, au (16) 31 97 37 29.

Département 31
Ech. MD + 7 jx (Batman, Bulls vs Blazers...), contre S Nintendo + 3 jx. Contacter Julie, au (16) 61 74 15 68.

Département 32
Ech. jx MD : European Soccer, S of Rage... et vends jx MS, ou échange contre jx MD. Contacter Adil, aprés 21h, au (16) 62 05 85 15.

Département 61
Ech. 1 jx Mega CD (jeu de role) contre M Combat sur MD, ou 2 jx MD. Vds. sur MD Donald et Ariel : 150 Frs pce, échange jx Mega CD. Téléphoner au (16) 33 25 62 08.

Département 66
Ech. jx MD : Rolo, E C Soccer, Jungle Strike, Lotus T Challenge... contre Suns et Rider, G. Chaos, Davis Cup, Ecco, ou autres. Téléphoner au (16) 68 66 67 79.

Département 69
Rejoinez le club GG, contacts, échanges, Fanzines... pour tout renseignement contacter Fred Peguet, Le Colombier, 69850 St Martin en Haut.

Département 74
Ech. MD + 2 manettes + 5 jx, contre Neo Geo + 2 manettes + 3 jx de baston si possible. Contacter Stéphane, de 18 à 22h, au (16) 50 94 81 66.

Département 76
Ech. jx MD : Landstalker (jap) Ecco... et jx S Nintendo : Star Wars, Axtraiser... et vends jx GB : Nemesis 2 : 150 Frs, Kirby : 150 Frs et GB : 200 Frs. Contacter Mathieu, au (16) 35 40 38 85.

Département 91
Ech. sur GG : GPM 2, S Kick Off. Contacter Autour Fabrice, 44 rue P brossolette, 91350 Grigny, ou au (16) 69 06 87 80.

Département 95
Ech. 2 jx MD (Whip Rush et Zero Wing), contre 1 bon jeu Jap ou Fra : Sonic, MGP, D Strike... Contacter Sébastien, aprés 18h, au (16) 30 30 97 31.

Vente

Département 1
Vds. jx MD : SMGP, Shang On, W Boy 3, Street Mart, EH Boxing, S Real Basketball : 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 74 69 38 26.

Département 8
Vds. jx MD : entre 250 et 300 Frs (Jurassic Park, F Fury, Ecco...). Téléphoner au (16) 24 27 04 98.

Département 12
Vds. MD + 10 jx (Sonic 1 et 2, G Axe...) + manettes + Arcade Power : 2000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 65 42 94 52.

Département 13
Vds. jx MD : Spiderman, Sor, Carmen Sandiego, W of Illusion, WBoy 5, K Chameleon, entre 150 et 200 Frs. Contacter Arnaud, aprés 18h, au (16) 42 28 73 54.

Département 13
Vds. MD + 2 manettes : 500 Frs jx : Sonic, Senna GP, European C Soccer, Centurion : 300 Frs, World Cupitalia, G Axe, G'n'G, M Defendere : 200 Frs. Téléphoner au (16) 90 91 14 59.

VOUS VOULEZ CREER VOTRE BOUTIQUE

VOUS ETES REVENDEURS...

VOUS VOULEZ ACHETER MOINS CHER...

NE CHERCHEZ PLUS,

RAPIDITE

EFFICACITE

DISPONIBILITE

IMPORTATION

NOUVEAUTE

...CONTACTEZ NOUS

REDINALLIA PARIS

Tél : 42 81 95 10
Fax : 42 82 98 39

PETITES ANNONCES

Département 13
Vds MD + 2 manettes + 14 jx (F Fury, J Pond 2, Quackshot) : 2500 Frfs. Contacter Thenoux, au (16) 91 91 32 24.

Département 14
Vds jx Chuck Rock, J Montana : 250 Frs, Gynoug + Adpt MD Jap : 280 Frs et A Beast : 70 Frs. Téélpghoner à partir de 19h, au (16) 31 90 01 57.

Département 14
Vds jx MD : SMGP 2, TMNT, T Toons, F Fury, Sonic 2, W illusion : 250 Frs, Strider, W Boy 3 (Jap) : 150 Frs, Q Shot : 200 Frs. Téléphoner au (16) 31 62 01 95.

Département 18
Vds MD + 5 jx (D Fury, TF 4 ...) + 2 manettes : 1500 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 48 58 28 64.

Département 22
Vds MD + Sonic 1 et 2, Flashback, Quackshot + 3 manettes : 1500 Frs. Contacter Julien, au (16) 96 29 10 86.

Département 22
Vds jx MD : Atomic Runner, R Rash : 180 Frs pce, Flashback : 220 Frs. Téélphoner au (16) 96 30 04 60.

Département 30
Vds 120 Frs A S Monaco GP 2, Tazmania, Off Road sur GG. Contacter Sébastien, au (16) 66 61 36 62.

Département 33
Vds MD + 5 jx (Sonic, K Chameleon, Toki...) : 1100 Frs. Contacter Cyril, après 18h, au (16) 56 87 42 37.

Département 34
Vds MS + 4 jx, ou contre 2 jx MD. Téléphoner au (16) 67 37 33 50.

Département 34
Vds. jx MD : Spiderman : 200 Frs, Wadner : 1500 Frs, F22 : 250 Frs, Alisia D : 200 Frs et 1 jx GG (comp it de 4 jx) : 100 Frs. Contacter Julien, au (16) 67 71 89 87.

Département 38
Vds. MD + 2 manettes + 7 jx (Sonic 2, SM GP...) : 1300 Frs. Téléphoner au (16) 76 55 20 64.

Département 45
Vds. jx MD : Ecco, Green Dog, W of Illusion, Dynamite Duke, Chikiboys, Forgetten Worlds : 1300 Frs les 6, ou 200 Frs pce. Contacter Fabrice, au (16) 38 36 12 27.

Département 46
Vds. MD + 1 manette + A Beast, Sonic : 600 Frs, R Rash, SMGPn-, Cyberball, Terminator : 250 Frs pce. Contacter Pierre, de 17h30 à 20h30, au (16) 65 50 05 97.

Département 54
Vds jx MD : Streets 1 et 2, Power Monger, TF 4, Senna GP, Galahad, entre 100 et 250 Frs. Téléphoner au (16) 83 29 36 71.

Département 55
Vds GG + Sonic 1 et 2 + Adpt secteur : 800 Frs. Téléphoner au (16) 29 78 14 97.

Département 55
Vds. sur MD : Lotus Turbo Challenge : 250 Frs, Terminator : 250 Frs, Zero Wings : 100 Frs, S od Rage : 200 Frs, F Fury : 300 Frs. Téléphoner au (16) 29 79 42 80.
Département 59
Vds. jx MD à bas prix. Contacter J FRancois, au (16) 20 73 69 37.

Département 59
Vds Mega CD Jap sans jx : 1500 Frs. Contacter Benjamin, au (16) 20 31 54 74.

Département 59
Vds Kid Chameleon sur MD. Contacter David, au (16) 28 60 14 65.

Département 59
Vds MD Fra + Adpt + 2 manettes + 12 jx : 1500 Frs et jx GB : Speedball 2, S MArio Land 2 : 100 Frs et Pilot Wings sur S Nintendo : 180 Frs. Téléphoner au (16) 27 48 92 87.
Département 60
Vds sur MD : Gynoug : 150 Frs, World of I : 250 Frs, et Land Stalker : 290 Frs, et jx GB entre 120 et 150 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 44 02 40 32.

Département 60
Vds. MD + Hellfire, Alisia D, TF3 + revues : 700 Frs, ou contre jx Neo Geo. Contacter Christophe, au (16) 44 78 45 23.

Département 62
Vds. MS + 1 manette + 4 jx (A Kid, D Duck...) : 800 Frs. Contacter Yann, au (16) 21 20 14 77.

Département 62
Vds jx MD : F Fury, Ecco, Power monger, de 150 à 250 Frs et vends jx MS 100 Frs pce + joystick : 80 Frs. Téléphoner au (16) 21 81 56 50.

Département 62
Vds. MD Jap + 2 jx + 2 joystick : 680 Frs, ou contre Jx S Nes. Contacter Sebastien, au (16) 21 36 53 08.Département 62
Vds Jx Md de 150 à 250 Frs et jx S Nintendo de 200 à 300 Frs. Téléphoner au (16) 21 9 36 13.

Département 64
Vds jx MD : Giares, Gynoug, T F 3, Aero Blaster (Jap) et G Axe 2, Speedball 2 (Fra) de 150 à 200 Frs. Contacter Antoine, au (16) 59 52 44 98.

Département 67
Vds. sur MD : Tazmania et K Chameleon : 250 Frs pce, A Beast : 150 Frs, ou les 3 : 600 Frs. Contacter Fred, après 20h, au (16) 88 41 92 81.

Département 69
Vds pour MD : Flashback : 300 Frs, BAtman R : 250 Frs, A Beast : 130 Frs et sur S Nintendo : T Toons : 400 Frs, Zelda 3 : 300 Frs. Contacter Xavier, au (16) 78 95 10 82.

Département 75
Vds. GG + 4 jx (Mickey, N Gaiden...) + Adpt MS : 1000 Frs. Contacter Hugues, à partir de 19h, au (1) 40 43 15 56.

Département 75
Vds MS + 4 jx : 500 Frs. Téléphoner au (1) 43 21 38 75.

Département 75
Vds. 2 jx sur MD : Flashback : 250 Frs et Eswat : 100 Frs avec Btes et notices. Contacter Fabrice, après 18h, au (1) 42 54 08 94.

Département 75
Vds MD Jap + 5 jx + 2 manettes (Flashback, MGP...) : 1600 Frs, valeur 2000 Frs. Contacter Maurice, au (1) 42 39 27 38.

Département 75
Vds. X Men en avant première sur MD à bas prix. Contacter Stéphane, au (1) 42 78 27 86.

Département 75
Vds jx MD : Batman, Alien, MLHX, Green Dog, Populous, de 220 à 280 Frs. Contacter Jean, au (1) 45 20 65 29.

Département 77
Vds. jx MD : Sonic 1 : 200 Frs, A Beast : 200 Frs, R of Shinobi : 220 Frs. Téléphoner au (16) 60 67 39 61.

Département 77
Vds. MD + 3 jx (Sonic, Mickey, Donald) : 700 Frs. Contacter Julien, au (1) 60 25 73 23.

Département 77
Vds W War : 200 Frs, échange A World, T Ninja, Growl, contre Flasback, Cool Spot, Global G, X Men. Contacter Jeremy, au (16) 60 26 19 67.

Département 78
Vds MD Fra + Adpt + 13 jx : 3000 Frs. Contacter Laurent, au (1) 34 61 79 42 poste 1429.

Département 78
Vds MS 2 + 5 jx (Tazmania...) : 950 Frs. Contacter Fabien, au (1) 30 93 57 89.

Département 78
Vds 12 jx MS + Phaser, échange jx MD, S Nintendo, Neo Geo. Contacter Frederic, au (1) 39 50 06 11.

Département 78
Vds. cartouches MD : Quachshot, W of Illusion, S of Rage 1 et 2. Contacter Pilippe Richard, 18 Ave Gambetta, 78400 Chatou, ou au (1) 39 52 74 32.

Département 85
Vds jx pour MD Fra : T Force 4, Chuck Rock, Bulls vs Lakers, S of Rage 2, Shinobi, Krusty : 90 Frs pce, ou 450 Frs le tout. Contacter Raphael, au (16) 51 94 32 73.

Département 88
Vds jx MD : A Beast : 150 Frs, Strider, Turbo Out Run, Fantasia : 300 Frs pce, et Sonic + Mickey : 350 Frs pce. Contacter Dominique, après 19h, saut Mercredi, au (16) 29 50 43 47.

Département 88
Vds Cool spot sltr MD : 250 Frs, Wimbledon sur GG : 100 Frs, et MS/GG : 70 Frs. Ach. jx MCD offiCiel. Contacter Fabrice, au (16) 29 58 40 68.

Département 91
Vds MD Jap + Pro 1 + 5 jx (Batman, A Kid, G Axe...) : 1100 Frs. Contacter Claude, au (16) 45 43 07 41.

Département 92
Vds MD + 8 jx : 1300 Frs, ou contre S Nintendo + 2 jx. Contacter Valerie, au (1) 47 75 81 65.

Département 92
Vds. MD + 5 jx (Sonic 1 et 2, SpeedBall...) : 1100 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 47 82 56 35.

Département 92
Vds Nbrx jx MD : AB 2, K Chameleon, Strider, G Axe, D Duke, Tazmania, Shinobi, TF 3... de 100 à 200 Frs. Télélphoner au (1) 46 26 89 24.

Département 92
Vds MD + 6 jx : 850 Frs, ou contre Neo Geo sans jx, ou Turbo GT Nes, sans jx. Contacter Mehrad, après 19h, au (1) 47 78 87 99.

Département 93
Vds MD + 2 manettes + Adpt jx Fra/Jap + 10 jx : 2500 Frs et échange S Nintendo + 10 jx contre Neo Geo + 3 jx. Contacter Julien, au (1) 49 36 81 23.

Département 93
Vds MD + 1 pad + 25 jx : 5000 Frs, GG + 6 jx + batterie + cordon secteur : 1500 Frs. Contacter Vincent, au (1) 43 83 15 42.
Département 93
Vds. Ech. jx MD et SN (27 titres). Contacter Alain, après 20h, au (1) 43 03 59 96.

Département 94
Vds. MD Jap + manette + manette infra rouge + 26 jx : 5000 Frs. Contacter Cyril, au (1) 45 94 12 61.

Département 94
Vds MD Jap + 3 manettes + 18 jx : 1800 Frs, et jx SFC (B Toads, F Fight 2) : 350 Frs pce. Téléphoner au (1) 43 82 63 65.

Département 94
Vds. 12 jx MD : W Boy 5, G Axe, A Dragon, Quackshot, de 100 à 200 Frs, Adpt + MS + 4 jx : 500 Frs, Menacer : 300 Frs, vente séparée possible. Téléphoner au (1) 48 89 61 07.

Département 94
Vds. jx MD à partir de 150 Frs. Contacter Laurent, au (1) 45 93 03 41.

Département 95
Vds. MD + joy Simpson + adaptateur + 20 jx de tir + plate forme : Terminator, TF 3, Toki... Contacter MC Fly, au (1) 39 80 39 17.





Screen : Super Nintendo Entertainment System



Screen : Super Nintendo Entertainment System

Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis.
Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo.
Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!!
Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

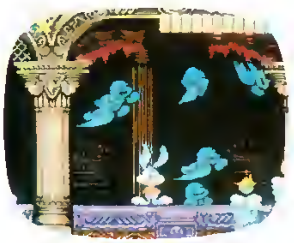
Tiny Toon, c'est géant : une réalisation superbe, une action passionnante, des tas d'innovations, de l'humour.
Il vous le faut !
Tiny Toon atteint des sommets encore

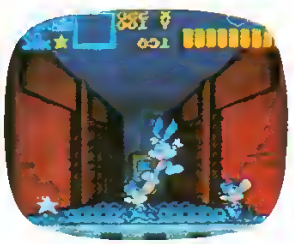
joypad

KONAMI
La passion des jeux





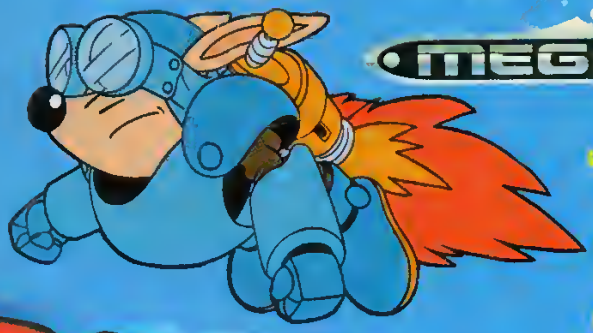




Screens Super Nintendo Entertainment System

Pour tout renseignement sur les jeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bendai France.

TINY TOON ADVENTURES names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT L.P. © 1993. Nintendo® SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd



SEGA
MEGA DRIVE

"Découvrez Sparkster...
graine de super héros et nouvelle mascotte de Konami
dans Rocket Knight Adventures sur Sega Megadrive."

ROCKET KNIGHT ADVENTURES



Sparkster est fin prêt pour une vengeance sans pitié contre le meurtrier de son maître et père adoptif: Mifune. Propulsé par son réacteur et armé d'un glaive, il vole cheveux au vent vers une mission périlleuse: anéantir Dark Lord et rétablir, une fois encore, la paix sur sa terre natale."



97% "Rocket Knight c'est speed, on ne s'ennuie pas un instant. Ça n'arrête pas de bouger... C'est l'extase." PLAYER ONE

"Désormais, avec Rocket Knight, la Megadrive tient un Hit absolument indéniable." MEGAFORCE **97%**

95% "Konami s'affirme de plus en plus sur Megadrive, notamment avec ce titre carrément fantastique!" SUPERSONIC

OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY


Aladdin
Le film,
Le jeu
© Disney
SEGA
superstar
joypad



Alad
une h
pas comm

Le nom d'Aladdin est très souvent, pour ne pas dire tout le temps, associé aux contes des Mille et Une Nuits, un recueil de 200 contes datant, selon les meilleures estimations, du 9e siècle de notre ère. Ce n'est qu'au 18e siècle, que le français Antoine Galland traduit le texte original en arabe dans notre belle prose, langue de Baudelaire et de Françoise Sagan. En fait, il est possible que l'histoire d'Aladdin ne fasse pas partie du texte original, mais soit un ajout de notre brave Français, qui, non content de faire la traduction, aurait complété par d'autres sources le texte des Mille et Une Nuits. En l'occurrence, Aladdin aurait pour origine la lointaine Syrie, en plein Moyen-Orient... Aladdin ne serait donc pas l'un des contes de Schéhérazade, l'épouse condamnée du sultan des Indes.

Quand le rêve rejoint la réalité...

L'histoire en quelques mots, telle que vous la découvrirez aussi bien dans le long métrage Disney que dans le jeu vidéo, le second reprenant parfaitement les principales étapes du premier. Aladdin est un garçon des rues qui passe le plus clair de son temps à jouer des tours aux habitants d'Agrabah et des alentours. Abu, son singe, lui sert en quelque sorte d'aide de camp. Mais, un jour, alors qu'Aladdin était en ville pour y jouer quelques tours, voici qu'apparaît Jasmine, la fille du sultan, la princesse des lieux. Son père s'inquiète, car il veut que celle-ci épouse un homme de son rang, un prince, mais Jasmine n'en trouve pas à son goût. Les princes viennent des quatre coins du monde lui présenter leurs hommages, mais Jasmine reste indifférente. Est-ce grave, docteur ? Non, car Jasmine attend un homme qui saura la séduire autrement que par un rang, un titre ou une fortune ! Vous l'avez d'ores et déjà compris, si vous ne le saviez pas encore, cet homme, c'est Aladdin, pur de cœur et d'esprit. Mais nous n'en sommes pas encore là ! J'anticipe !





La rencontre d'Aladdin et de Jasmine...

ddin
istoire
e les autres



My Kingdom for a Lamp, a Magic one !

Mais Aladdin, à force de chaparder à gauche et à droite, tombe un jour dans les filets de Jafar. Grand vizir du coin. En termes plus contemporains, Jafar pourrait être comparé au Premier ministre du sultan. Seulement, ce Premier ministre aimerait bien pouvoir s'emparer du titre suprême de sultan...



Pour y parvenir, Jafar sait que la lampe magique, cachée au fin fond de la grotte des merveilles pourrait l'aider à réaliser son rêve. Mais voilà, seul un coeur pur peut accéder à la lampe ! C'est à ce moment-là qu'Aladdin entre en scène dans les plans du vizir ! Jafar décide donc de se servir d'Aladdin et de le laisser mener l'enquête. De cette façon, la lampe pourra lui revenir, et son rêve pourra alors s'accomplir ! Bien évidemment, Aladdin n'est pas aussi naïf que l'on aurait pu le croire, et une fois en possession de la lampe, il décide de la conserver, afin de réaliser ses propres rêves.

Il faut la lampe: c'est lumineux!

Inutile de vous dire que le vizir se met alors en colère, alors qu'Aladdin, sur un tapis volant 100 % magique, s'envole pour conquérir l'amour de la belle Jasmine, ceci grâce à la précieuse aide du génie. Mais vous le savez, ni les joyaux, ni le luxe ne peuvent séduire Jasmine, alors il ne restera plus qu'à Aladdin à rester tel qu'il est, le garçon de la rue. Je vous laisse découvrir comment Jafar le Grand vizir se vengera du jeune et impétueux Aladdin ! Après deux dessins animés uniques comme "La Petite Sirène" et "La Belle et la Bête", Walt Disney met une fois encore en images un conte universellement connu et admiré. Si vous savez encore rêver et apprécier le travail bien fait, il n'y a aucun doute, Aladdin devrait vous charmer tout comme il a déjà charmé des millions de spectateurs outre-Atlantique

Aladdin

ex-nihilo, ex-imago



Qu'il s'agisse du dessin animé ou bien encore du jeu, Aladdin se démarque des autres productions du même genre. Lorsque l'on se penche sur le jeu, on peut, à juste titre, parler d'une révolution dans le domaine du jeu vidéo, et plus particulièrement des jeux de plates-formes. Mais le dessin animé n'est pas en reste, puisque de "nouvelles" techniques (employées partiellement dans "La Petite Sirène" -le navire- et dans "La Belle et la Bête" -la salle de bal-) ont été utilisées et peaufinées pour Aladdin. Ces techniques nous concernent indirectement, puisqu'elles mettent à contribution des ordinateurs. Ce n'est pas un mystère, le dessin animé, comme son nom l'indique, est une suite de dessins faits manuellement qui, défilant à grande vitesse, donnent cette impression de mouvement. Du moins, il s'agit là d'une définition que l'on pourrait qualifier de traditionnelle, car aujourd'hui les choses ont bien changé.

Le meilleur ami de l'homme : l'ordinateur ?

Walt Disney dispose désormais d'un département appelé la CGI. Sous ces initiales barbares se cachent les mots de Computer Generated Imagery, ou, pour parler français, Images Générées par Ordinateur ou Images de Synthèse. Walt Disney entre dans une toute nouvelle ère, l'ordinateur aide l'animateur et le graphiste à faire naître ce qui serait, autrement -anciennement, pour être plus explicite-, impossible ! Cependant, ne mélangeons pas tout, le dessin animé reste du dessin animé. La quasi-totalité d'"Aladdin" ou bien de "La Belle et la Bête" est réalisée manuellement, selon la grande tradition Disney. Pour vous donner une idée de l'ampleur d'un tel travail, sachez que dans "Blanche Neige et les Sept Nains", la seule marche des nains a été réalisée en neuf mois ! Neuf longs mois de travail pour une seule scène ! "Aladdin" ou les autres productions Disney n'ont rien à voir avec les films d'animation proches en apparence du dessin animé, mais entièrement réalisés sur ordinateur.

La nouvelle génération d'animateurs Disney !

Véritable personnage à part entière dans le dessin animé, le tapis volant n'aurait jamais vu le jour tel qu'il est, si l'ordinateur n'avait pas été là ! Les nouvelles techniques permettent de nouvelles performances. Il en va de même pour le jeu vidéo et sa révolutionnaire technique de compression de données. Les programmeurs de chez Virgin ont réussi à faire tenir sur une simple cartouche de 8 MB, un total de 32 MB de programme ! Une performance unique dans le genre !





Ci-dessous, Mister Perry, la star de chez Virgin Games.

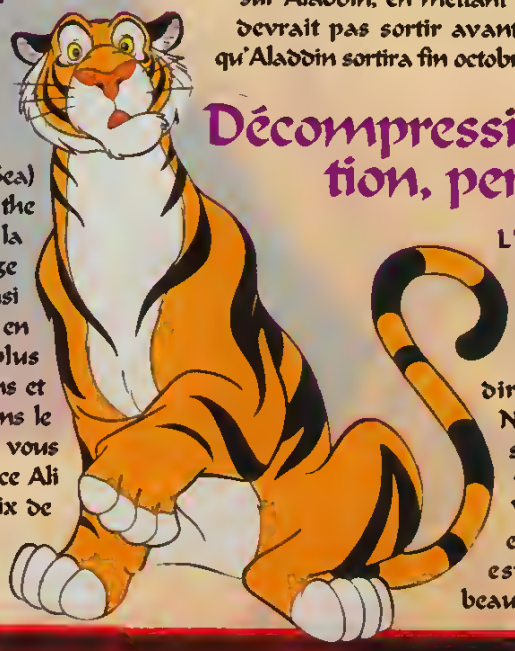


prendre. Où s'arrêtera-t-il ? On espère nulle part, et jamais ! Vous prenez la star de chez Virgin Games et les équipes Walt Disney, vous mélangez bien le tout, et vous obtenez un jeu qui pulvérise tout ce qui existait avant lui. C'est presque mathématique.

Une dizaine de programmeurs de chez Virgin et une vingtaine d'animateurs des studios Disney ont travaillé en collaboration à la réalisation du jeu. C'est en voyant la réalisation, et les prouesses au niveau de l'animation d'un jeu intitulé Dinoblaze, que les équipes Disney ont choisi Virgin Games pour qu'un jeu inspiré d'Aladdin voit le jour. Dinoblaze, l'un des prochains "hits" de chez Virgin, utilise lui aussi cette technique de compression de données qui permet à Aladdin d'être ce qu'il est, et de posséder une animation aussi parfaite. Jungle Book aurait dû sortir avant Aladdin, mais ce dernier projet était trop important ! Durant six mois, les équipes Virgin/Sega n'ont pas cessé un instant de bosser ! Alors Perry et tous les autres se sont concentrés sur Aladdin, en mettant de côté Jungle Book qui ne devrait pas sortir avant l'année prochaine, alors qu'Aladdin sortira fin octobre !

Pour les moments délicats, l'ordinateur est là !

Mais il y a, dans Aladdin, autant à voir qu'à entendre. Non seulement les voix des personnages ont été scrupuleusement sélectionnées, mais deux Oscars sont venus récompenser Aladdin pour la "Meilleure musique" et la "Meilleure chanson" (A Whole New World). Déjà, "La Petite Sirène" (Under The Sea) et "La Belle et la Bête" (thème de Beauty and the Beast) avaient, eux aussi, décroché l'Oscar de la "Meilleure chanson" ! Derrière ce petit prodige se trouve l'irremplaçable Alan Menken, ainsi que les paroliers Howard Ashman, décédé en 1991, et Tim Rice qui a rejoint l'équipe plus récemment. Au menu des nouvelles chansons et musiques dont on retrouve certains airs dans le jeu vidéo (des airs qui ont gagné un Oscar, je vous le rappelle) : Friends Like Me, ou encore Prince Ali pour lequel vous reconnaîtrez peut-être la voix de son interprète.



Décompression, animation, perfection...

L'une des caractéristiques techniques primordiales d'Aladdin (le jeu !), c'est son système de compression de données, on ne le dira jamais assez. Même Nintendo désire maintenant se le procurer ! Grâce à ce tout nouveau système que Virgin Games compte bien employer ultérieurement, il est possible de faire tenir beaucoup plus d'informations

Quand le dessin animé se fait jeu...

Avec une animation splendide et des musiques qui témoignent de l'éternel et incontestable talent Disney, Aladdin ne pouvait que réserver une surprise en arrivant sur console. A cela, il y a plusieurs raisons. Tout d'abord, Virgin Games (Cool Spot, The Terminator, Global Gladiators, Jungle Book...) possède une équipe de programmeurs comme il y en a peu. Tout comme Kyle Reese, le héros du "Terminator" de James Cameron, tous travaillent "sous les ordres de Perry". Ceci pour dire que le cerveau de cette bande, c'est une fois encore David Perry qui ne cesse, à chacune de ses nouvelles réalisations, de nous sur-



sur un minimum de place. Le programme ne "décompacte" que ce qui lui sert, et garde le reste en réserve. Simple en théorie, mais assez complexe en pratique. En conclusion, Aladdin -le jeu !- peut afficher des décors vraiment réussis (que les équipes Disney ont fournis à Virgin Games, d'où les ressemblances entre la version "jeu" et la version "dessin animé"). Il peut aussi être animé comme un dessin animé, et vous donner des sons comme vous en aurez peu entendu sur Megadrive, sans un seul ralentissement, ou sans brimer tel ou tel aspect du jeu. Voilà pourquoi Aladdin peut être qualifié de jeu d'exception. La réussite se situe à tous les niveaux. Maintenant, une seule question reste sur toutes les lèvres (gercées - nous sommes en octobre !-) : à quand une version Mega CD ? Alors que de grands titres Mega CD arrivent pour Noël, Aladdin devrait effectivement voir le jour sur cette machine en début ou milieu d'année prochaine. Ce n'est qu'une prévision, car rien n'est com-

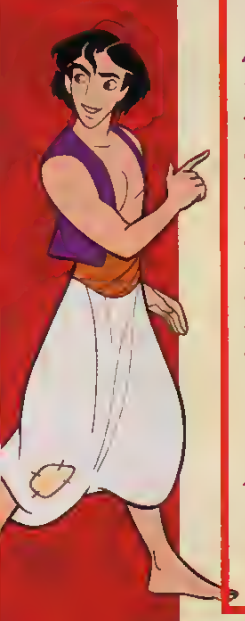


mencé. Mais si l'on ajoute du son qualité CD, inutile de dire qu'avec Sylpheed, Sonic CD, Cool Spot, Batman Returns, Night Trap, Ecco et Aladdin, le Mega CD vous en mettra plein la vue. D'autant plus que la version CD d'Aladdin pourrait (ce n'est qu'un projet, je vous le rappelle !) contenir des scènes directement issues du dessin animé ! Du grand spectacle en prévision !

Le tapis le plus tapageur et le plus étonnamment animé de toute l'histoire des dessins animés Disney !







Abu



Le singe d'Aladdin, voleur par nature, accompagne son jeune maître et l'aide à se sortir des situations délicates. Dans le jeu, deux niveaux bonus vous permettront de guider Abu. A la clé ? Des vies supplémentaires ! On retrouve aussi Abu dans le désert ou dans la palais du sultan, où il se contente de faire de la figuration.

Aladdin

Aladdin, c'est le titre du jeu, du film, mais c'est aussi le nom du héros de toute cette affaire. Garçon des rues amoureux de la princesse Jasmine, il mettra tout son courage au service de son unique rêve : conquérir l'amour de la belle. Le personnage d'Aladdin devait, à la base, ressembler à celui de Michaël J. Fox (le héros de "Retour vers le Futur" !). Mais Tom Cruise eut plus de succès ! Glen Keane, superviseur du personnage d'Aladdin a, avec toute son équipe, regardé un nombre incroyable de fois "Top Gun", afin de décomposer les moindres gestes et attitudes de l'acteur ! Quant à la démarche d'Aladdin, il s'agit de celle de Mc Hammer, le célèbre rappeur ! Les sources d'Aladdin sont multiples ! Mais lorsque l'on sait que le personnage du sultan est, en partie, inspiré par la Tante Clara de "Ma Sorcière Bien Aimée", plus rien ne surprend !

Aladdin en chiffres, La Bosse des math !

Aladdin a remporté deux Oscars : "Meilleure chanson" et "Meilleure musique". Pas moins de sept nominations aux Oscars. Le jour de sa sortie, le dessin animé a rapporté quelque 7 424 811 dollars. Au 1er juillet 1993, il avait rapporté 203 millions de dollars. 600 personnes ont travaillé sur le dessin animé. Plus de 10 personnes se sont occupé de l'animation du seul personnage d'Aladdin.



Jafar

Jafar est le grand méchant de l'histoire. Son but est de s'emparer du titre suprême de sultant. Prêt à tout pour évincer son rival, il ne désire qu'une chose, mettre la main sur la lampe ! Mais seul un coeur pur peut espérer approcher la lampe ! Voilà pourquoi Jafar se servira d'Aladdin !

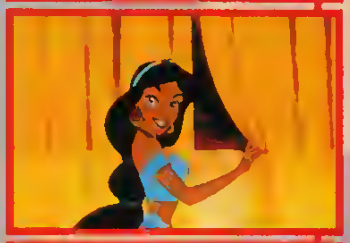
Jasmine

Après Ariel la petite sirène et Belle ("Beauty and The Beast"), Jasmine est la nouvelle grande figure féminine de cette production Disney. Plus mûre qu'Ariel, elle est aussi beaucoup plus volontaire que Belle. Dans le dessin animé, tout comme dans le jeu, elle est en quelque sorte le but ultime d'Aladdin. Il suffit de regarder un instant sa photo pour approuver !

Le génie

Il fallait, pour que l'humour soit omniprésent, un comique de service, le voilà, il s'agit du génie. Sa caractéristique principale : son aptitude à se transformer en tout et n'importe quoi ! Vous le verrez en Jack Nicholson, en Robert De Niro, en Arnorld Schwarzenegger, en Jules César, en Groucho Marx, en Français (attention à la surprise !), en présentateur de jeu TV, en dinde rôtie (!?!), en hamac, en bombe nucléaire, etc. Plus de 60 personnalités et apparences différentes ! Pour le jeu, la seule apparition est à l'intérieur de la lampe, dans un trésor, où l'on découvre aussi des Megadrive.









Interview
Peter Schneider
Président de Walt Disney Pictures

A l'occasion de la sortie quasi simultanée, en France, d'"Aladdin", le dessin animé, et d'Aladdin, le jeu, nous nous sommes dit qu'il serait intéressant de connaître le point de vue du numéro 1 des studios Disney, Mr Peter Schneider. Pour parler d'Aladdin, il est tout de même la personne la mieux placée !





PAD : Aladdin, le dessin animé, est en marge des autres productions Disney, techniquement parlant. Doit-on parler d'une révolution, ou d'une évolution ?

Peter Schneider : Aladdin est à la fois une révolution et une évolution. Le film combine notre expérience dans le domaine de l'animation des dessins animés, et toutes les opportunités de la technologie actuelle.

PAD : Comptez-vous utiliser plus intensivement, par la suite, ces nouvelles techniques d'animation ? N'avez-vous pas peur que les ordinateurs ne vous éloignent de la grande tradition Disney ?

Peter Schneider : La façon dont nous utilisons les techniques d'animation nous est dictée par l'histoire que nous voulons raconter. Ainsi, chaque nouvelle histoire pose un nouveau challenge. La "touche Disney" est le résultat d'un travail difficile d'artistes dévoués à leur travail, qui ont réussi à créer, à partir







d'une simple série de dessins, le mouvement, la joie et la vie, tout comme leurs prédécesseurs à l'époque de Walt Disney.

PAD : Quels sont les avantages que peuvent procurer les images de synthèse, pour un dessin animé ? "La Belle et la Bête" ne faisait-il pas déjà une brillante démonstration de ce genre d'images ?

Peter Schneider : Les artistes qui ont travaillé sur "La Belle et la Bête" ont créé des décors de fond en images de synthèse, pour la scène du bal. L'avantage de ce décor est qu'il permettait d'utiliser des mouvements de caméra qui, jusqu'alors, étaient impossibles à réaliser en animation. Ce fond, auquel nous avons ajouté les dessins réalisés à la main dans un style plus traditionnel, a donné le résultat d'une scène sans couture et tout à fait inoubliable.

PAD : Quelle fut la réaction du public américain ? Fasciné, ou bien surpris par ces nouvelles images ?

Peter Schneider : Il fut fasciné et émerveillé.

PAD : Est-il vrai qu'"Aladdin" a dépassé les 7 millions de recettes, le tout premier jour de sa sortie ?

Peter Schneider : Le premier jour de sa sortie nationale, le 27 novembre 1992, "Aladdin" a pulvérisé les records de recettes avec 7,5 millions de dollars, et a eu la plus haute moyenne des entrées par jour pour un dessin animé.

PAD : En termes de "temps de travail", qu'en est-il d'Aladdin par rapport aux autres oeuvres Disney ?

Peter Schneider : Aladdin a demandé un travail tout aussi conséquent que n'importe lequel des autres dessins animés Disney. Un film d'animation peut prendre de deux à quatre ans, entre sa conception et sa finition.

PAD : Et combien vous a coûté la réalisation d'"Aladdin" ?

Peter Schneider : La politique de Disney est de ne pas dévoiler le coût de ses films.

PAD : Après "Ariel, La Petite Sirène", "La belle et la Bête" et "Aladdin", quel sera le prochain succès des studios Disney ?

Peter Schneider : Il s'agit du "Roi Lion" (The Lion King), le 32e long métrage de Disney, qui sortira en 1994. C'est l'histoire d'un jeune lion nommé Simba, qui devra apprendre à faire face à des responsabilités.

PAD : Etait-ce la première fois que les studios Disney travaillaient avec un éditeur de jeux vidéo ? Comptez-vous continuer dans cette voie ?

Peter Schneider : Le jeu vidéo Aladdin est une première. Des artistes de chez Disney ont contribué à la réalisation du jeu, c'est-à-dire que ce dernier met en oeuvre une véritable animation de personnages, et non pas seulement des graphismes réalisés uniquement par ordinateur. D'autres projets sont à l'étude, mais la possibilité d'une telle coopération dépend de nombreux facteurs.

PAD : Merci, Mr Schneider, et au revoir !;; En espérant que les studios Disney feront, une fois de plus, partager leur expérience avec un éventuel jeu sur le "Roi Lion".

Peter Schneider : Au revoir !



Megadrive

A LA UNE ! A LA DEUX ! ALADDIN !



En plein jeu, vous rencontrerez, et cela à plusieurs reprises, ces espèces de jarres. Il s'agit en fait de points de sauvegarde identiques aux lampadaires dans Sonic. C'est-à-dire que si jamais vous perdez, vous reviendrez directement ici et non pas au début de niveau.

Aladdin reprend, bien évidemment, les éléments du dessin animé dans le détail. La première étape pour Aladdin consiste à retrouver à Agrabah, une petite ville du Moyen-Orient, un voleur qui détient une partie du scarabée magique. Une fois cette véritable relique en possession d'Aladdin, celui-ci devra en trouver la seconde partie qui se trouve dans le désert. Enfin, grâce à ce scarabée ainsi complété, Aladdin pourra pénétrer à l'intérieur de la Cave of Wonders pour y dérober la lampe magique ! Après une fuite éperdue de la Cave, il entrera dans la lampe, rencontrera le génie des lieux, et pourra ensuite se rendre au palais de Jafar. Une fois dans le palais, il pourra se venger de Jafar qui s'est servi de lui depuis le début de l'aventure, et enfin séduire la belle Jasmine, princesse parmi les princesses ! Vous l'avez remarqué, Aladdin suit si bien le déroulement du dessin animé, qu'il possède un véritable scénario, chose très rare ces derniers temps.

On retrouve Aladdin dans toutes les positions possibles et imaginables. Ici, suspendu à une poutre. Une fois encore, animation hyper fluide et réalisme total au rendez-vous.



Vous retrouverez le tapis volant à plusieurs reprises, et notamment dans le palace du sultan. A vous de sauter de ce tapis au bon moment, pour progresser de manière satisfaisante.









En fin de compte, le jeu et le film ne diffèrent que peu l'un de l'autre. Le passage du désert fait bel et bien partie du film, et la preuve est là !

aladdin

97% Que les choses soient claires entre nous : Aladdin est le plus beau jeu que la Megadrive ait jamais offert ! Bon, c'est vrai, on pourrait s'arrêter là, acheter la cartouche et jouer pendant des heures, tout en restant béat d'admiration. Mais ce serait trop facile, Aladdin mérite amplement qu'on s'attarde plus en détail. Les musiques, par exemple, sont tout simplement fabuleuses, dans le plus pur style Walt Disney, c'est à dire inoubliables. Les décors sont des morceaux d'anthologie, avec des tonnes de couleurs, des effets d'ombres, de lumières... sans oublier les sublimissimes animations du héros (+ de 1 500 pour Aladdin seul !) qui sont les plus réussies que l'on ait vues jusqu'à présent. Certes, certes, on s'emballe, mais qu'en est-il de l'intérêt ? Eh bien, moi, je le placerais juste derrière Rocket Knight Adventure qui est, il est vrai, un modèle d'originalité, contrairement à ce que certains prétendent. Vous aurez quand même, je n'en doute pas une seconde, compris l'essentiel de mon message, qui est : ACHETEZ-LE !! Je répète, au tout le monde a compris ?



TRAZOM



Le niveau "Escape", dans un paysage de lave en fusion, constitue l'un des niveaux du jeu les plus délicats. On perd au moins cinq vies avant de le passer pour la première fois ! Dans cette course infernale, la moindre erreur est fatale, et, poursuivi par ce rocher, Aladdin n'aura pas le droit de trébucher une seule fois ! Stressant à souhait, et sans avoir besoin de lampe magique !



Aladdin



Le palais de Jafar et ses décors très riches en couleurs. Pour la petite histoire, les couleurs du dessin-animé (et donc du jeu !) n'ont pas été choisies au hasard. Le bleu et le jaune pâle représentant des valeurs positives sont les couleurs des Héros, alors que le noir et le rouge (pour ne pas faire Jeanne Mass) symbolisent le Mal !

97% La Megadrive pulse ces derniers temps : Flashback, les hits Konami, Street Fighter II' et... David Perry ! L'équipe de Virgin Games qui s'acharne sur Megadrive sous les ordres du Mozart de la programmation qu'est David Perry, nous a déjà concocté des merveilles. Mais là, c'est carrément du jamais-vu sur console ! La Super Nintendo est larguée, envoyez les balises Argos à Capcom ! Même si les couleurs ne sont pas aussi nombreuses que sur SN, la fluidité des mouvements et les décors féeriques font vraiment penser à du dessin animé. De plus, le challenge est bien réglé et Aladdin vous occupera de très longues heures, tout jeu d'action qu'il soit. Je ne me répands pas trop en éloge, car je pense que mes amis testeurs sont tous de mon avis. J'irai plus loin que Trazom à ce propos : non seulement vous devez acheter la cartouche, mais essayez d'en acheter deux pour en revendre une plus cher à un pote, lorsqu'il y aura rupture de stock, c'est inévitable !



OLIVIER



Même l'intérieur de la lampe magique (l'un des derniers niveaux du jeu) conserve les graphismes du dessin animé. Disney/Virgin, une collaboration qui tient la route !





Vous me direz, il faut bien passer le temps ! C'est pour cela qu'Aladdin, lorsque vous l'oubliez un peu trop longtemps, joue avec une pomme. Il pourrait même jouer avec plusieurs, il a de quoi faire !







Pour actionner les cordes magiques, trouvez tout d'abord les flûtes magiques. Une fois les flûtes touchées, la corde vous emmènera dans des endroits parfois étonnants.



98% Dire que l'on tombe par terre devant Aladdin est un euphémisme. Tout d'abord, on reste sidéré par l'animation du personnage. Ce n'est plus un jeu, c'est un dessin animé, et la collaboration avec Disney y est pour quelque chose. Ensuite, les graphismes sont superbes, exactement dans le ton du dessin animé. Pour ceux qui trouveront à y redire, n'allez pas voir le dessin animé, vous n'y trouverez rien de plus. Il faut signaler que les niveaux de difficulté sont extrêmement bien dosés et que, par exemple, le niveau "Practice" est vraiment très facile (inutile de commencer par celui-là). Aladin est une nouvelle génération de jeux. Il ne s'agit pas d'un jeu de plates-formes comme les autres. Aladdin inaugure une ère nouvelle dans le domaine de l'animation, espérons seulement que les autres éditeurs sauront en prendre de la graine. T.S.R.





De nombreux clins d'oeil sont faits aux autres productions Disney. Dans la Cave Of Wonders, deux des personnages de "Beauty and The Beast" (La Belle et la Bête) apparaissent, alors que dans le donjon du sultan, Sebastian, le crabe de "La Petite Sirène" apparaît accroché au mur ! Une fois de plus, on reste dans le ton du film.

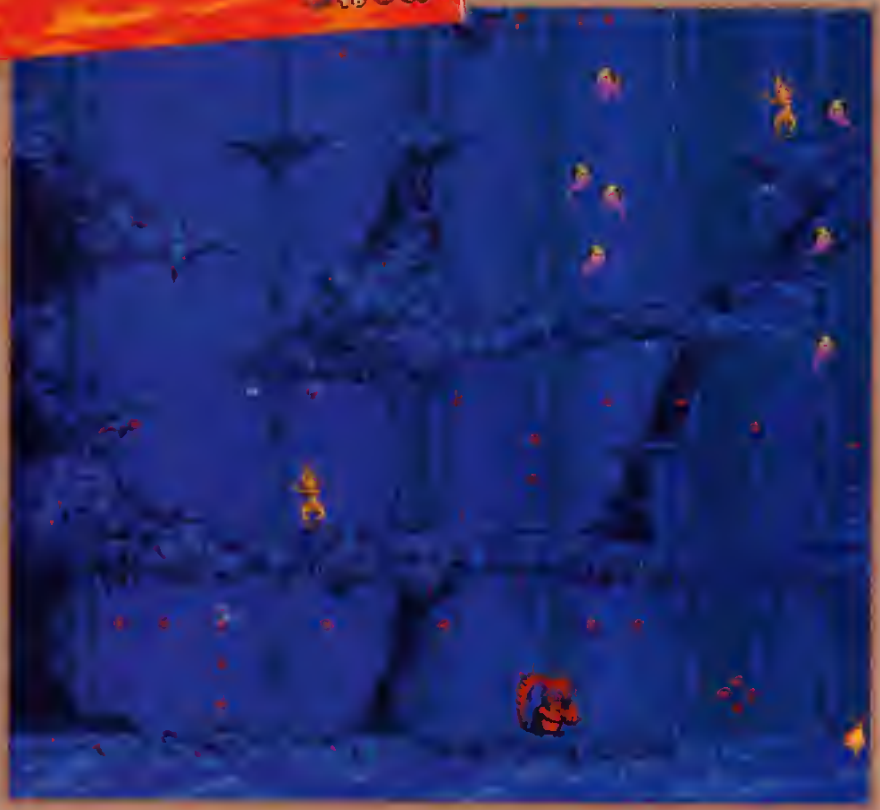












98% J'ai complètement craqué pour ce jeu depuis que je l'ai découvert en juin, à Chicago, et je ne suis pas le seul. Je pense que ce jeu marque une nouvelle étape dans les jeux vidéo, et qu'il démontre très nettement que les capacités de la Megadrive sont loin d'être exploitées au maximum. Voilà le résultat que l'on peut obtenir en faisant travailler ensemble les programmeurs de Virgin (l'équipe de David Perry figure parmi les plus performantes) et des créateurs des studios Disney, dont la réputation n'est plus à faire. Personnellement, j'espère vraiment qu'une telle expérience ne restera pas sans suite. Il est vraiment stupéfiant d'avoir pu faire tenir un jeu aussi vaste sur une cartouche de 16 mégas, avec de tels graphismes et surtout une animation de cette qualité qui dépasse très largement tout ce qui a été fait, à ce jour, sur console. Aladdin est un jeu incontournable et il est impensable de passer à côté d'une merveille pareille. Si vous n'avez pas de Megadrive, il ne vous reste plus qu'à en acheter une. AHL



ALADDIN

EDITEUR • SEGA/VIRGIN

GENRE • ACTION/ PLATES-FORMES

TAILLE CARTOUCHE 8 MB

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE NIVEAUX • 12

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

A ACHETER EN COURS DE JEU



- Une animation révolutionnaire !
- De l'humour comme seul Disney sait en faire.
- Les graphismes reprennent exactement ceux du film !



- Les mauvaises langues diront qu'il s'agit encore d'un jeu de plates-formes de Virgin, mais c'est le top, le nec plus ultra.

CARTOUCHE FRANÇAISE

18 **GRAPHISMES**
On retrouve les graphismes dans le ton du dessin animé.

20 **ANIMATION**
L'animation d'Aladdin est incroyable. Du jamais-vu sur console.

20 **MANIABILITÉ**
L'animation est pour quelque chose dans cette maniabilité exemplaire.

18 **SON/BRUITAGE**
Les sons sont excellents et les musiques reprennent très bien les airs du dessin animé.

GLOBAL 98%

Tous les personnages sont © Disney